



MAGAZIN

OKTÓBER
IV. ÉVF. 10. SZ. 1997. 795 FT.
MELLÉKLETTEL



Világhírek az
ECTS-ről
Játékhegyek Karácsonyra

Tomb Raider 2
Lara Croftt visszatér

Dark Reign
A Red Alertnek befellegzett?

Worms 2
Még keményebb kuckók!

7th Legion
Győztes kiválasztottakat!

CD GALAXIS

Ha a legjobb PC-s újdonságok érdekelnek, nálunk mindent megtalálsz!

7th Legion, Beasts & Bumpkins, Betrayal In Antara, Blood Omen, Broken Sword 2, Constructor, Dark Reign, Hexen 2, Ignition, Resident Evil, Shadow Warrior, Sonic 3D, Star Trek: Star Fleet Academy, Virtua Fighter 2, Warlords 3 ...



És persze a megjelenéssel egyidőben itt vannak a nagy kedvencek is:

Age Of Empires, Blade Runner, Conquest Earth, Diablo Mission: Hellfire, Flight Simulator 98, Jedi Knight, Lands Of Lore 2, Monkey Island 3, Need For Speed 2 SE, Panzer General 2, Shadows Of The Empire, Wing Commander 5 ...



A régebbi nagy slágereket pedig extra alacsony árakon találod meg!

11th Hour, Ascendancy, C&C, Cyberia 2, Championship Manager 2 96/97, Dark Forces, Dig, Duke Nukem 3D, Monkey Island 1-2, Mortal Kombat 3, Need For Speed, Quake, Rayman, Rebel Assault 2, Shannara, Tilt, Ultima 8, Wing Commander 3, Worms United, Z ...



Néhány más céggel ellentétben mi eredeti, nem használt programokat árulunk.



Valamint még oktató programok, lexikonok, PSX újdonságok, és joystick-ok!

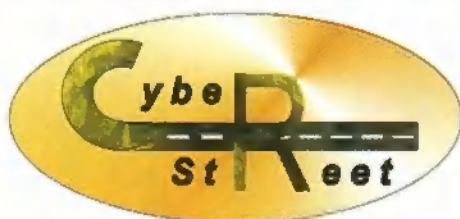
Formula 1 '97, Lost World, NHL 98, Nuclear Strike, Rally Cross, Rebel Assault 2, V-Rally, Warcraft 2 ... 3Dfx, F-15E Talon, PSX pisztoly, gamepad-ek ...

Vidékre postai utánvétes expressz csomagküldés.

CD GALAXIS

BUDAI PC CD-ROM ÉS PSX JÁTÉKCENTRUM

1114 Budapest, Vásárhelyi Pál u. 8.
(a Móricz Zs. körténnél, a Bartók Mozi után)
Telefon/Fax: 186-1416, 06-20-243-517
NYITVA: H-P 10:30-18:30, Sz 10:30-13:00



1144 Budapest, XIV. ker.
Ond vezér útja 25.
(az Őrs vezér terénél)
Telefon: 06-30-526-524
NYITVA: H-P 10:30-18:30



PC-s játék és szórakoztató site
magyar nyelven
a DataNet támogatásával!
<http://www.vegaonline.com>

PC-X COMPUTER CLUB

Itt van, végre megvalósult, amire hónapok óta készülünk! Október 27-én, hétfőn nyitja meg kapuit a PC-X Club, ahol 12-18 óra között játszatsz hálózatban. Száz négyzetméteren, páratlanul hangulatos környezetben játszatsz többféle játékot is hálózatban. Gyere el, tetszeni fog!

Az ünnepélyes megnyitón Dark Reign-játékunk díjkiosztása, majd Hexen II bajnokság lesz! Ha részt szeretnél venni a ceremónián és Hexen II ajándékokat is szeretnél nyerni, azonnal telefonálj, faxolj vagy írd: az első 100 jelentkezőnek küldünk csak meghívót!

A megnyitón látható még Kondákor (Kondi) László digitális fotókiállítása, ami a Chromogenic Arts Stúdió A3-as Kodak hőnyomtatóján készült.



Figyu!

Elnézést, amint ilyen „pongyolán” fogalmaztam, de most van itt egy-két nagyon fontos dolog, amit mindenképpen el szeretnék mondani.

Történt néhány változás a PC-X életében, kezdve azon, hogy „befogadtuk az ölbe” Malachitot, aki Kondival karöltve a lap kinézetét próbálja meg kordában tartani. Átformáltuk egy picit a lapot, elsősorban azért, hogy még több információt „zsúfoljunk” bele. Ezért sok helyütt új, de hasonló betűtípussal írunk: ennek eredményeként több mint másfélszer több info kerül a hasárokba. Persze az is célunk volt, hogy szebb és izgalmasabb olvasmány kerüljön az újságárúsokhoz.

Aztán – gondolom, nem sikerült át a balra lévő hirdetésen – végre minden részlet tisztázott, s október 27-én megnyitjuk a PC-X Computer Clubot. Páratlanul hangulatos környezetben, 100 négyzetméteren várunk hálózatba kötött gépekkel. A Club csak egyik szolgáltatása, hogy társaságok ölhetik egymást mondjuk Red Alertben vagy Hexen II-ben.

Másik ajánlatunk, hogy 12-18 óra között ügyfélszolgálatunkon várunk, ahol a problémádat elegáns környezetben orvosoljuk, legyen az új vagy régi előfizetés, törött CD-vel kapcsolatos probléma, vagy valami hasonló.

A Clubban rendszeresen lesz „író-olvasó” találkozó, azaz szerzőink havonta egyszer a rendelkezésedre állnak; ha valami bajod van egy játékkal, vagy ha csak csevegni akarsz a PC-X stábjával, ugorj be, játsz velünk!

További célunk, hogy a megjelenés előtt megnézhess egy-egy nagy durranást, ezért helyet biztosítunk a játékkidők és forgalmazók számára. A bemutatók időpontjait természetesen mindig a PC-X oldalain tesszük közzé.

Ha pedig még mindig nem nyerte volna el a PC-X Club a szíved, akkor tovább hízelgünk: a PC-k mellett tervezünk Playstation bemutatót is, és persze egy kólaautomata már most is felfrissít.

ECTS hírek	7
Dark Reign	10
ECTS hírek	12
Constructor	20
Flight Simulator 98	21
Dark Earth	22
Outpost 2	24
Betrayal in Antara	26
Birthright	28
7th Legion	30
X-Music	32
Demozóna	34
Dr. Tracker	36
HP Palmtop 320LX	38
HP Photosmart	39
Házi Barkács	40
Webesnek áll a világ	42
Corel Chemlab	44
Raydream	46
3D Max Tutorial	48
Aréna	50

További cikkek a CD mellékleten:

- Dark Earth végigjátszás
- Beasts & Bumpkins
- Blood Omen
- Crush! Deluxe
- Fallen Haven
- Meat Puppet
- Maga Man X3
- Puzzle Fighter

Dark Reign

„Kénytelen vagyok elismerni, hogy a júliusi számban egy kicsit túl hamar alkottam véleményt. Bár amit írtam, az utolsó szóig igaz volt, most viszont az ott leírt negatívumok nagy része nem szerepel a játékban. Nem ok nélkül számítanak arra Activisionék, hogy küiti a Red Alertet az eddig jól megérdemelt helyéről, a real time stratégia trónról. Minden, amit hiányoltunk a Red Albertből, vagy éppen szerettük volna, hogy benne legyen, most megtalálható.”



7th Legion

„Maguk a készítőik sem titkolják, hogy a játékban megtalálható egy kis C&C-s beütés, de azt határozottan állítják, hogy jóval több, mint egy klón. Az a verzió, amellyel volt szerencsém néhány éjszakát végigszuttyni, még igen csak béta-állapotban volt. Ez az animációkon is jól látható, úgyhogy erről nem is mondanék még bővebb véleményt. Így előljáróban csak annyit, hogy eléggé Zed-szerű lesz (ez számomra pozitívum). A digitális hangok és a zene már most is nagyon jók, több órák játék után sem éreztem zavarónak vagy unalmasnak, bár igaz, hogy nem is doppingolt...”

30-31



ECTS Világhírek

Három napon át jártuk a kiállítást, ahol a vezető kiadók bemutatták hamarosan megjelenő játékaikat. Az úmulatról egy kilenc oldalas összeállításban számolunk be.

7-18

Megrendelőlap

PC-X előfizetés

- AKCIÓ!** 1 évre (5820 Ft)
 1/2 évre (2910 Ft)
Melyik hónaptól:

PC-X Akták

- ÚJ!** #1, 1996 decemberi (997 Ft)
 #2, 1997 májusi (997 Ft)
 #3, 1997 októberi (997 Ft)

PC-X Magazin régebbi CD mellékletei

- AKCIÓ!** (somagban 96/11-12, 97/1-2-3 (1500 Ft))
 1996/októberi CD (350 Ft!)
 1996/novemberi CD (350 Ft!)
 1996/decemberi CD (350 Ft!)
 1997/januári CD (350 Ft!)
 1997/februári CD (350 Ft!)
 1997/márciusi CD (350 Ft!)

A készlet erejéig!

Áraink nem tartalmazzák a postaköltséget!

Nevem:

Címem:

Rendelésed e-mail-ben is feladhatod: terjesztes@idg.hu

fizess elő!

És akkor **nem** küldünk
se CD tartót,
se baseball sapkát,
se credit kártyát!

Egy éven át tartó előfizetési akciónkban
minden hűséges előfizetőnket megajándékozunk!
Még több és még tutibb ajándék!

Az az igazság, hogy a múltkor lapleadás sietségében nem jól került fel az ajándékok közé a fődíj, amit a leghűségesebb előfizetőnk kapnak: egy állati jó CD tartó, amelybe a PC-X teljes évfolyama belefér! De ettől még igaz, miszerint:

Régóta fájó pont, hogy nem tudunk, hogyan hála-láljuk meg régi előfizetőinknek a ragaszkodást, hiszen ők sokszor lemaradnak egy-egy rövid akcióról. Kitaláltuk! Átnéztük a listánkat, s két csoportra osztottuk az előfizetőket: akik szinte a kezdetek óta járatták a lapot, s ha lejár, megújítják előfizetésüket, azoknak egy CD tartót, akik pedig legalább egy éve előfizetőink, azoknak egy baseball sapkát küldünk ajándékkal. Ráadásulként mindenki, akinek érvényes előfizetése van 1997. december 31-ig (tehát azt is bele-

értve, aki például most a nyáron, vagy akár még januárban fizetett elő), visszakapja előfizetésének árát egy credit kártya formájában. A Base Distribution akciójában 6000 forint értékű kedvezményrel élhetsz! Teendőd mindössze annyi, hogy az előfizetési csekkeddel elballagsz a Base Software Discount áruházba (1072 Bp., Dob u. 45. Tel.: 351-8395), bemutatod 1997. december 31-ig, és ezzel máris 6000 forint értékű credithez jutsz! Az akció a Base keretein belül zajlik, tehát nem azt jelenti, hogy december 31-én véget ér, hanem hogy csak eddig veheted fel a kártyádat. A PC-X előfizetői credit hozzáadódik az esetleg már meglévő creditedhez!

Figyelem! Nem tévedés, akciónk egy éven át, tehát 1998. szeptember 15-ig tart!

Minden új előfizetőnk, aki a Comfair ideje alatt fizet elő a PC-X Magazinra, egy pólót kap ajándékba!

Cikkek CD-n: Dark Earth végigjártás, Beasts & Bumpkins, Blood Omen, Crush! Deluxe, Fallen Haven, Meat Puppet, Maga Man X3, Puzzle Fighter

Játszható demók: 7th Legion, Claw, Defiance, G-Police, Hexen 2, Incubation, Need For Speed 2 SE, Netstorm, Nuclear Strike, Postal, Scud Industrial Evolution, Uprising, Warheads, Worms 2

Előzetesek: Agent Armstrong, Blade Runner, Diablo 2, F1 Racing (Ubi Soft), Sid Meier's Gettysburg!, Lands of Lore 2, SimCity 3000, Test Drive 4

Demozóna: folytatás az újságból, plusz a hozzátartozó demók (Trauma: Mindtrap, Doomsday: Boost, Astroidea: Spiceless)

Movie World: Volcano, George of the Jungle, Alien Resurrection

Másvilág: Pergamen 10, X-Music – hallgass bele a lemezekbe (21 MP3 részlet!)

Mélyvíz: PC-X User 10 és az összes régi szám, 3DFX, Creative Labs, Gravis, Matrox, SiS, Trident, Tseng driverek, Fractal Design

Painter 5.03 patch, Real Player, Netscape Communicator 4.03, 3DS MAX Plug-inek, SWAG augusztusi frissítés, Symantec Norton

Antivirus 4 demo, Xara 3D 1.04

OLVA-SOK: általatok beküldött anyagok, többnyire zenék, lemez-újságok, utilityk

Shareware: a legfrissebb McAfee, F-Prot, TBAV, UVE vírusirtók, tömörítők (WinZip 6.3, WinZip SE 2.1), MOD lejátszók (MikIT 0.91, Yamp 2.0), MP3 kódolók és lejátszók (WinAMP 1.51, DosAMP 0.7, Vibe 0.94), Rebirth, Trackerek (IT 2.14 + 2. patch), CD emulátorok és grabberok, ikonkezelők és –szerkesztő, FTP és IRC kliensek (új mIRC 5.11 és rengeteg script), rendszer-utilityk, tesztprogramok, kép- és állománynézegetők.

Következő számunk
november 11-én jelenik meg.

PC-X Számítástechnikai Magazin
megjelenik havonta

Kiadja az IDG Magyarországi
Lapkiadó Kft.

Felelős kiadó:

Bíró István

ügyvezető igazgató

Főszerkesztő:

Bognár Ákos (Mr. Chaos)

mrchaos@idg.hu

Főszerkesztő-helyettes:

Spányk Balázs (The Richfielder)

trf@idg.hu

Tesztlabor:

Branyiczky Gábor (Schuerue)

schuerue@idg.hu

Tördelőszerkesztő:

Palotai Árpád (Malachit)

malachit@idg.hu

Laptervező:

Kondákor László

kondt@idg.hu

PC-X Club Bazisparancsnok:

Trautmann Balázs (Trau)

trau@idg.hu

Külsős munkatársak:

Bíró Daniél (El Capo)

elcapo@idg.hu

Bödy Zoltán (Godzilla)

godz1@idg.hu

Halmos Zoltán (Zuzer the Hun)

halmos_z@csiris.vt.e.hu

Mánfal Tamás (Skywalker)

Nádaskuti Ákos (AKIsvuk)

Peller András (Pelade)

Peller László (Pellus)

Samu József (Sam.Joe)

Újhelyi Péter (Jüpi)

Újhelyi Zoltán (NewLocal)

newlocal@idg.hu

Varga József (Jon)

Zong Tamás (Zong)

zong@idg.hu

Postacím:

1537 Budapest, Pf. 386.

A szerkesztőség címe:

1012 Budapest, Márvány u. 17.

Web oldal:

www.idg.hu/pcx

Szerkesztőségi e-mail:

pc-x@idg.hu

Megrendelés e-mail:

terjesztes@idg.hu

Telefax:

156-9773

Telefon:

156-0337, 156-8291, 156-0691

Előfizetés, törött CD-vel kapcsó-

latos probléma esetén:

321-es vagy 322-es mellék.

Szerkesztőség:

316-os mellék.

Előfizethető a kiadónál közvetlenül

postautólevényon, valamint átutalás-

sál az IDG MKB 10300012-20328016-

70073285 pénzforgalmi jelzőszámmal. A

lap ára 795 Ft, a negyed éves

előfizetés 1455 Ft, a fél éves 2910

Ft, az egy éves 5820 Ft.

Hirdetésfelvétel: IDG Kereskedelmi

Iroda és a szerkesztőség.

Nyomás, kötészet: MESTERPRINT KFT.

Felelős vezető: Szilágyi Tamás

á megrendelés száma: 97.0567

HU ISSN: 0218-358X

Térjeszti a Nemzeti Hírlapkereskedelmi

Rt., a Hírker Rt., az alternatív terjesz-

tők és a számítástechnikai szaküzletek.

A PC-X Magazinban megjelenő anyagok

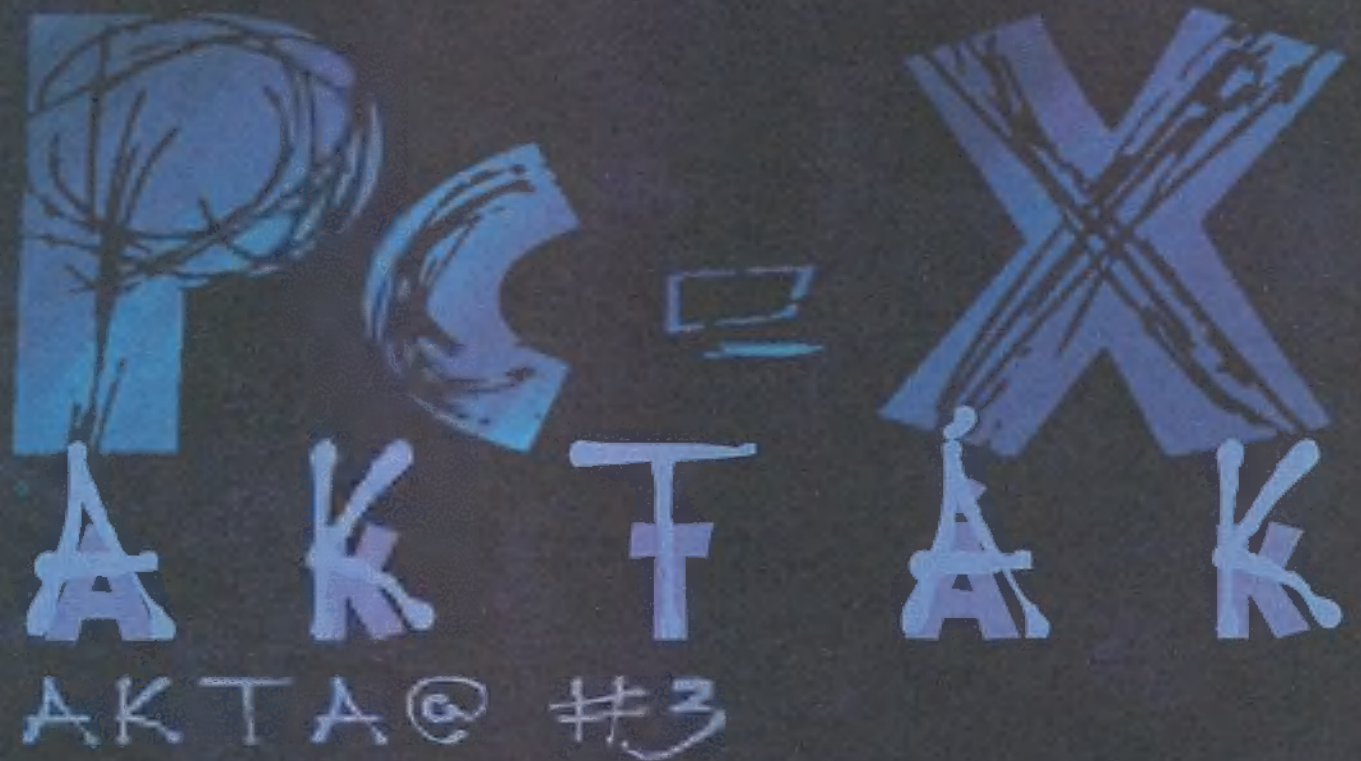
bármilyen felhasználása csak a kiadó

engedélyével lehetséges. A megjelent

hirdetések tartalmáért és a CD-n található

programok működéséért a szerkesztőség nem

vállalja a felelősséget!



Elkép-

zelhető, hogy valami még

több ökörséget tartalmaz, mint a

PC-X Akták második száma. Akkor az

viszont nem lehet más, mint a harmadik

szám. Ehhez lapátolj még hozzá vagy 650

megányi, sosem látott, vadiúj programot a

PC-X-től megszokott igényességben, és

máris azon kapod magad, hogy a

megrendelőlapot keresed.

Eláruljuk a titkot: a 4. oldalon van!

A HÜLYESÉG IDEÁT VAN!

A PC-X aktákhoz négyféleképpen juthatsz hozzá:

1: gondosan kitöltve visszaküldöd a 4. oldalon lévő megrendelőt

2: írsz a kiadónak: PC-X Magazin, 1537 Bp., Pf. 386.

3: telefonálsz: 156-0337, 156-8291, 156-0691 / 321 vagy 322 mellék

4: kijössz a Comfair-re és személyesen veszel egyet

Akármelyik utat is választod, sross, mert csak korlátozott példányszámban van!

Nincs is élet a Földön – 3DFX nélkül.

Szinte lehetetlen felvezetni az ECTS kiállítást anélkül, hogy ismételnénk magunkat. Az eddig félévente, 97-től azonban csak ősszel megrendezett show a számítógépes szórakoztatásra, azaz játékokra, multimédiára épül. Idén is ott volt mindenki, aki számít, és aki szeretné, hogy majd számítsanak; kisebb-nagyobb cégek mutatták be a szerintük ígéretes játékaikat, amelyek mennyisége immár akkorára duzzadt, hogy egy újabb csarnokot meg kellett nyitni. A kiállítás alapvető tanulsága, hogy mindenki sürgősen szerezzen be egy 3D-s gyorsítókártyát – ahogy elnéztük, egyértelműen a 3DFX volt a favorit –, a készülő játékok 80 százaléka támogatja, illetve egyre több, amely csak ezen fut!

Jó szokásunkhoz híven most is ábécé sorrendben vezetünk végig a kínálaton, s amelyiket érdekesebbnek találjuk, ott egy kicsit hosszabban időzünk. Nem veszünk bele a felsorolásba mindent, csak amin megakadt a szemünk – a kiadási dátumokat pedig csak hébe-hóba adjuk közre, ami kétséges, azt inkább nem is említjük. A programok nagy része még Karácsonyig megjelenik, kivéve azok, amelyek majd jól elcsúsznak a jövő Karácsonyig is (nem túlzás, például a StarCraftot még a tavalyi fenyő alá szánták, és idén talán már ott is lesz).

Mr. Chaos és TRF

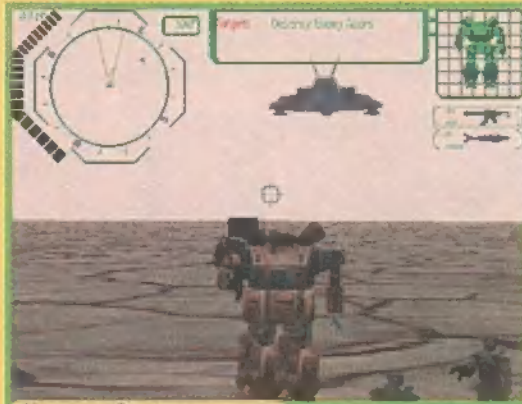
21ST CENTURY: a flipperekről híres, ám aprócska kiadó mi mást hozott volna az ECTS-re, mint egy flippert. Az **Electronic Pinball**-t újra a Spidersofttal közösen készítik, és ígéretük szerint továbbra is ötvözi a játéktermi és számítógépes flipperek hangulatát. Hegyekben adnak ki újabb, szerintem már unalmas pályákat, s továbbra sem készítenek a Pro Pinball-hoz hasonló, „agyonrenderelt” 3D asztalokat (ennek valószínűleg anyagi okai vannak – szólalt meg bennünk a kisördög). A 21st kifogyott az ötletekből, egyetlen eredeti (s talán jövedelmező) programjuk az **International Aviation Manager**, egy afféle „légiirányító”, repülőteret manager-program lesz jövőre (SimAirport vagy ThemeAirport? :-).

ACCLAIM: eddig elsősorban konzol, illetve játéktermi gépekre fejlesztő cég lévén továbbra is folytatja sportkiadványait. A EA Sports riválisaként készíti el **NHL Breakaway 98** (hoki) és **NFL Quarterback Club 98** (rögbi) programokat. A **Forsaken** szép, de bugyuta „mentsd meg a világot”, jövőben játszódó, 3D-s shoot'em up. A **Turok** már meghódította a Nintendót, a dinoszauruszokat hamarosan PC-n is irthatod. Az ügyességi és gondolkodtató játékok kedvelőinek jó hír a **Bust-A-Move 2** megjelenése, valamint újabb bőrt nyúznak le a **Magic The Gathering**-ről **Armageddon** alcímmel.

ACTIVISION: előzetest már olvashattatok az éppen megjelenő **Dark Reign**-ről (a leírást szintén a mostani számunkban találod). A **Hexen II** már boltokban van (elméletileg szeptember 19-én jelent meg, a 2 pályás demót a CD-n találod), s esküdöznek, hogy a **Quake 2** még idén napvilágot lát. A kiállításon mi is jót játszottunk vele, s meggyőződünk, hogy joggal pályázik az év akciójátéka címre. Jó hír a Mechwarrior baráti kör számára, jön a következő generációs „harci-robot-o-szimulátor”, a **Heavy Gear**. Az ősszel megjelenő játék számos küldetéssel csábít, természetesen multiplayer módban is. Ebben a számunkban a CD-n írunk a **Blood Omen: Legacy Of Kain**-ról is. Felépítésében talán a Diablóra emlékeztető, TRF szerint: „sötét, mászkálós, küzdős-harcos-érvérzés vamped-történet”. A stratégia-örület újabb terméke a **Netstorm**, amelyet kimondottan Internetre terveztek. A játékosok bizonyos lebegő szigetek fölött uralkodnak, céljuk pedig, hogy az ellenség főpapját elkapva és feláldozva, újabb harci egységekre tehessenek szert (demo a CD-n!). A második világhá-



Forsaken



Heavy Gear



NetStorm



Incubation



Grand Theft Auto



Touring Car Championship

ború légi ütközeteit eleveníti fel a **Fighter Squadron: The Screaming Demons Over Europe** névre hallgató „repszim”. A lenyűgöző grafikai elemeket felvonultató játékban amerikai, angol vagy német színekben, kilenc különböző göbzin, majdnem száz küldetésen keresztül vadászhatunk az ellenre, vagy bombázzhatjuk porig az alattunk elterülő terepet. Készül egy újabb, szintén a Quake „motorra” épülő 3D-s, lövöldözős játék **Sin** címmel. A szokásos magasröptű történetben egy rendőrség által elhagyott várost kell megszabadítani a nagyon gonosz drogbárónőtől és az őt védő mutáns gyilkosoktól. Újdonság, hogy ezúttal nem pályákra, hanem küldetésekre osztják fel a játékot. Későbbre ígérnek a legendás **Zork** sorozat legújabb tagját, a **Grand Inquisitor**-t, amely számos újdonságot hoz elődeihez képest. A történet szerint a címszereplő úr betiltja a varázslat gyakorlását, így hajtva sötét igába a földek lakóit – de ehhez nekünk, játékosoknak is lesz egy-két szavunk. Végül pedig Breki és társai jelennek meg újra a színen a Muppet Treasure Island folytatásaként a **Muppet-Xmas Pack**-ben.

BLUE BYTE: amikor az **Incubation** renderelt animációjáról kérdeztünk, szinte sértődötten állították, hogy az bizony nem renderelt, csak 3DFX kártya van a gépben. Egyébként a Battle Isle 4. tagjáról van szó, és körökre (nem real time) osztott stratégiai játékok – persze nevezhetnénk akár akciónak is, annyira látványos (nehogy kihagyd a CD-n levő demót!). Kiváló 3D-s grafika, tetszőleges nézőpont, átgondolt kezelőfelület jellemzi. Október környékén számíthatunk rá – a Blue Byte német programozói viszonylag pontosak. Kicsit távolabb van még, csak jövő év elejére ígérnek a **Game Net 5 Match!** című tenisz-programot. Nevét a „game-set-match” kifejezés és a hálózatos játékokra utaló „net” szó keverékéből kapta, ezzel is utalva arra, hogy elsősorban ilyen környezetbe (internetre) szánják.

BMG: termékei viszonylag esetlegesen kerülnek Magyarországra, lévén a hazai képviselőt magáról... A szürke import „áldásos” tevékenységének köszönhetően azért nem kizárt, hogy találkozol egy-két programjukkal. A **Pandemonium 2** a már ismert 3D-s, mászkálós, ügyességi játék folytatása, a **Spearhead** egy új tank-szimulátor, amelyet akár 30-an is játszhatnak az Interneten. **Special Ops** néven futhatsz össze egy újabb 3D-s, lövöldözős, katonai-jellegű progival, míg a **Tanktics** egy 3D landscape, akció/stratégia sok humoros elemmel. Több szót érdemel a **Grand Theft Auto:** egyszerű, „márdártávlatból látott” lövöldözősről van szó, de sok „jó”, új ötlettel: autólopás, áthajtás a piroson, zsarukra lövöldözés – szóval ismét egy játék, ahol a rosszat alakítod. A **Mass Destruction** demóját már feltettük a szeptemberi CD-re: „rombolj és lőj szét mindent tankkal”. Készül az új, teniszütőre és virtuális pengetőre írt Quest for Fame folytatást, „**The Tour**” címmel, valamint egy mangás kalandjáték, a **Monkey Hero**.

CODEMASTERS: szintén kimerült cégről van szó, talán az utolsó pillanatban indítottak el néhány jónak tűnő fejlesztést. A **Touring Car Championship** valóban élethű túraautó-verseny lesz novemberben,

amely természetesen 3DFX kiegészítéssel még szebb. Az angol bajnokságban hivatalos márkákkal versenyezhet (Audi, Volvo, Ford, Renault, Honda, Peugeot, Nissan és Opel). Hasonló project eredménye lesz a **Colin McRae World Rally**, amely a híres versenyző nevét használja – fogalmunk sincs, hogyan, mert egyelőre még nem volt játszható példány. Új ruhába öltözik **Micromachines V3** néven egykori kedvencünk. Kicsit megkésve, de a kor elvárásainak megfelelően még 3D-sebb lesz, mint valaha, megmarad a „dinamikus izometrikus madártávlat” nézőpont, és persze ezerféle helyszín és autó próbálja újra viszhódítani a szerkesztőségi gépeket!

CUC SOFTWARE: jó sok cuc(c)a van az újonnan színre lépő cégnek, amely egy csapatba tömöríti többek közt a Sierra On-Line-t, a Blizzardot, a Knowledge Adventure-t és a Coktelt, valamint az alájuk tartozó fejlesztőgárdákat (mint például a Dynamix, a Papyrus, az Impressions). A **Pro Pilot Trau** kedvence lehet, mert végre egy igazi, Flight Simulatorhoz hasonló, komoly „repszim”. Az öt legismertebb „repgéppel” lebeghetsz Amerika és Európa fölött, a cég állítása szerint „lélegzetelállítóan realisztikus tájakon”. Kárörvendően csak annyit mondanék, hogy ebből csak annyi volt igaz, hogy a bemutatás kellős közepén lefagyott. A **Red Baron II** az I. Világháborúban játszódik, több, mint negyven ezer négyzetmérföldön keresztül irthatsz az ellent: a készítő elsősorban a mesterséges intelligenciára (MI) és a történelmi hűségre büszkéek. Ha még ennyi sem lenne elég a levegőből, az **Aces: X-Fighters** a II. Világháború végére repít vissza. Magad építheted és festheted át a gépeket, majd teljesítheted a küldetéseket. Az **Earthsiege** sorozatot senkinek nem kell bemutatni, most elérkeztünk a harmadik részhez.



Touring Car Championship



Red Baron II



TRf lenyomja a Fighting Force-t

A CUC sem nélkülözi a 3D akciójátékot: a **Half-Life** készítői a kiemelkedően jó mesterséges intelligenciára és az eredeti játékmenetre hívják fel a figyelmet. A stratégiák szerelmeseinek a **Civil War Generals II**-t és a **Lords of Magic**-et (fantasy világra épül), a **Police Quest: SWAT 2**-t („rendőri bevetés-szimulátor”), a **Captivist** (jövőben játszódó mászkálós-lövöldözős stratégia) ajánljuk, vagy a **StarCraft**ot, ami idén talán tényleg megjelenik (a Blizzard termékeiről külön írunk). A Sierra kalandjátéka-iról is híres: a King's Quest sorozat új tagja, a **Mask of Eternity** egy real-time 3D akció-kaland keverék lesz, míg a **Quest for Glory V: Dragon Fire** inkább az RPG-kaland kategóriába sorolható. Természetesen készül a következő **3D Ultra Pinball: The Lost Continent** néven, amely ezúttal a Jurskij Park dinóival golyózik, illetve folytatják a sportvonalat is, további golfokkal, pecázással (**Trophy Rivers**), egy **Off-Road Championship**-vel és egy sielés progival, a **Ski Racing**-gel. Lesz még egy Sierra-féle humoros marhaság, a **Star Warped**, amely a Star Warst figurázza ki („Experience the Dork Side!”).

EIDOS: a hatalmassá duzzadt kiadó milliányi anyaga közül csak néhány nagyobb ragadunk ki. Itt van például a **Fighting Force**, egy 3D-s bunyós játék, amely egészen új, „interaktív” környezetben játszódik (lökdösheted a kocsikat, kirúghatod a kerítést, kitéphetsz belőle egy vasdarabot, amivel aztán verekedhetsz). Hasonló műfajban jeleskedik majd a **Ninja**, és John Romero új, Quake-jellegű motorra épülő játéka, a **Daikatana**. Szebb, jobb, gyorsabb, mint a nagy előd: 60-nál is többféle ellenfél, 30-féle fegyver, 16 játékos multiplayer – sajnos csak jövőre. Új színezetet kap a stratégia fogalma a **Myth – The Fallen Lords** megjelenése után: képzelj el egy real-time játékot Quake-szintű grafikával, időjárással, csatákkal és vérrel. A **Deathtrap Dungeon** Ian Livingstone híres könyvein alapszik: akció-kalandjáték, igazán élethű, 3D fantasy világban. **Flight Unlimited II**, **Flying Nightmares**, **Joint Strike Fighter**, **Team Apache**: mind káprázatosan realisztikus repzsim (illetve az utóbbi helikopperszim), persze más és más környezetben (3DFX gyorsítókártya előnyben, s magad sem fogod elhinni, ahogyan a Flight Unlimited felújított repülőgépeinek ablakán csurognak az esőcseppek, bennük tükröződve a repülőtérről). Még egy szimulátort hagytam a végére: **F1** néven ad ki az Eidos is Forma 1-es autóversenyt. Nem lett volna rossz egy évvel

ezelőtt, de sajnos azt kell, hogy mondjam, nem rúg labdába olyan versenytársak mellett, mint például a UBI Soft.

ELECTRONIC ARTS: az egyik nagy kiadó után itt van a legnagyobb. Nem is tudom, mivel kezdjük. Talán a gyorsabban „letudhatók”, mint például a **Nuclear Strike** – a Soviet Strike folytatása, a Desert Strike és a SWIV 3D mai, korszerű keveréke (megtalálod a CD-n!). A gettysburgi események témáját már ellátta ugyan az Empire Battleground sorozatában, de a Sid Meier vezette Firaxis újra feldolgozza a híres csatát **Gettysburg!** néven. 30 különféle scenario, 8 játékos multiplayer (hálózat, internet és modem opció, kooperatív vagy egymás elleni módok), pezsgő grafikájú 3D terep, zoom, elforgatható térképek, sztereo

A Nagy Bejelentés

Diablo 2

Az ECTS első napján a Blizzard külön sajtótájékoztatót tartott, amit előtte csak mint „Nagy Bejelentést” emlegettek. A rövid bemutatkozás során elmondták: az 1994-ben alakult cég csak játékkörül alkalmazottakkal dolgozik, és elsősorban saját maguknak fejlesztenek, azaz csak olyan játékokat készítenek, amelyekkel ők maguk is szívesen játszanak. Ezt követően áttekintették eddigi eredményeiket, amelyből kiderült, hogy első nagy sikerük, a Warcraft az év játéka volt 1994-ben, majd ezt a sikert újra hozták a Warcraft II-vel, amelyből több mint kétmilliót adtak el világszerte. Ráadásul a nemrégiben piacra dobott Diablo is alig marad el a milliótól, és valószínűleg ez is begyűjti majd az „Év Játéka” címet. Rátérve a készülöben levő ászokra, hivatalosan is megerősítették: jelenleg nem dolgoznak a Warcraft III-on, sőt, még csak tervbe sincs véve! Jelenleg a **Starcraft** a legfontosabb műsoron levő játék, amely (megesküdtek!) idén karácsonykor tényleg napvilágot lát. Készül egy Warcraft világra épülő kalandjáték **Warcraft Adventures: The Lords of the Clans** címmel. Mint az jól látható, a címben is hangsúlyozzák, hogy nem a régi Warcraft stílusú stratégiáról van szó, azonban szorosan kapcsolódik a sorozathoz: összekötő kapocs az eddig és az esetleges későbbi Warcraft történetek között. Ezután került sor a nagy bejelentésre: dolgoznak a **Diablo II**-n. A legfőbb újdonság az öt új karakter, amelyek kilétét egyelőre homály fed. Annyit lehet róluk tudni, hogy három női és két férfi lesz. Rengeteg új dungeon, barlang, sírkamra, új szörnyek, fegyverek, varázslatok várják majd a játékosokat. Továbbfejlesztik a harci részt is, amely ezentúl jellemző lesz arra a karakterre, amellyel éppen játszunk. És persze készül egy teljesen új Battle.Net az interneten játszók számára, rengeteg új funkcióval. Ám a legfontosabb dolog, amiben teljesen más lesz a Diablo II, mint elődje, azok a csalások, amelyek lehetőségét teljesen ki akarják zárni a játékból. Hogy mikor lesz kész? Nos, jövőre, éppen az ECTS-en kívánják bejelenteni, hogy elkészült. (előzetes a CD-n)



Főszerepben: Lara Croft Tomb Raider 2

Hihetetlen, milyen ál-kultusz képes épülni akár egy nem létező személy köré is. Az Eidos standon hegyekben állomásoztak Fighting Force-os dúskeblű, az angoloktól szokatlan szépségű hölgyek és Igazságos Izom Tibor izompacsirták. A dzsungelruhás, szeplős leánykákról sokáig hittük, hogy Larát testesítik

(szó szerint!). A sok fake-Lara azonban eltörpült az igazi mellett, aki előre beharangozott időre jelent meg a színen – hátizsákkal, himbálózó lófarokkal, utánozhatatlanul feszülő didkókkal, napszemüvegben. A nőies férfifalka nyálcsorgatva nézte végig bevonulását, ahogyan néhány testőr kíséretében beügetett, vetett néhány hűvös pillantást a róla mintázott játékra, majd lekuporodott a stand mellé, s végre a bepárasodott szemüvegű férfifarkasok lefotóztathatták magukat az „élő legendával”.

Térjünk inkább rá a játékra, amely a mai ígélet szerint november 15-én jelenik meg. Lara Croft, a szabadúszó történész, miután kipihente az első rész fáradalmait, s elolvasta a világ minden tájáról érkező millió szerelmes levelet, újult erővel veti bele magát a veszélytelennek ugyan nem mondható, de annál jobban fizető munkába. Feladata, hogy egy bűnbanda előtt megjelje a kínai mitológia egyik alapkövét, Xian törét. A legenda szerint, aki birtokolja a tört, a kínai nagy sárkány erejét is magáénak mondhatja, így akár világalomra is törhet. A kincs esetleges lelőhelye feltételezhetően a Nagy Fal környékén van, de a tör megszerzése természetesen nem csak annyiból áll, hogy „benyitok az ajtón, s elteszem”. Larának elsőként alapos kutatómunkát kell végeznie, nyomokat, útmutatásokat kell keresnie rengeteg helyszínen: Velence, Tibet, elsüllyedt hajóroncs...

Larának jóval nagyobb a mozgástere – míg a Tomb Raiderben a pályák többnyire zárt helyen voltak, most a szabad ég alatt is játszol. Új mozgásokat is kitaláltak, képes sziklamászással áthidalni olyan távolságokat, amiket átugrani nem tud, ezzel lényegesen megnövelték a felfedezhető helyek számát.

A vízben való harcrendszer is fejlődött, hiszen a hajóroncsban, s környékén rengeteg meglepetés vár. A fényhatások is változtak: Lara egyik legfontosabb felszerelési tárgya a jelzőrakéta lesz, mellyel a sötét helyeken is világosságot tud teremteni, sőt a víz alatt is használhatja. Jó pár helyszínen lesz alapkövetelmény a jelzőrakéta, hiszen nélkül nem találná meg a kapcsolókat, valamint az ajtónyitó fejtörőket. Másik újítás a fény-effekteken, hogy miután a szabad téren játszódik a játék, néhol ránk esteledhet, ezzel ténylegesen valóságghűen élhetjük át a történeteket. Nagyon állat, hogy a különböző helyeken, például a tibeti pálya havas környezetében, Lara bélelt bőrdzsekit vesz fel, míg a nyárias pályákon lenge fürdőnáciban pompázik. Maga Lara is sokkal jobban kidolgozottabb modell (az élő minta csinos pofiját egész szépen átvették), haja dinamikusabban mozog, a víz felszínén lebeg, s fújja a szél is – sok új mozgáskombinációval, fegyverrel találkozni.

A TR2-ben a fejtörők és kalandelemekkel tarkított felfedező részek mellett a hangsúly az akciórészekre helyeződik, s lényegesen több „emberi” karakter lesz jelen a játékban, melyek jóval intelligensebbek (például képesek fedezéket keresni, illetve elhajolni Lara támadásai előtt). A fejtörők nehézsége pedig a ki-tartó játékosokat is nagyobb kihívásnak teszik ki.

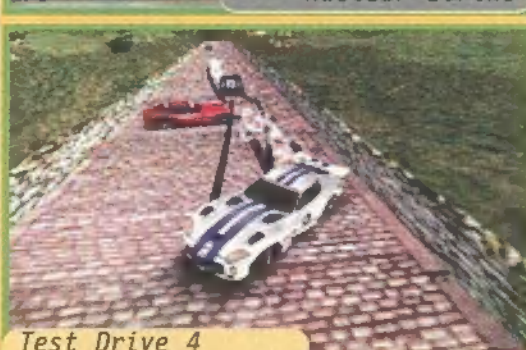
A progi támogatja az összes ismertebb 3DFX-es videokártyát (ez természetesen nem alapkövetelmény), s a DirectX 5-ön keresztül kommunikál a Win95-tel. A választható felbontás és színmélység csak a felhasználó grafikus kártyájától függ, akár 1024x768-ban is játszatsz true colorban. A multiplayer már komplikáltabb kérdés, hiszen eleve a kamerakövetés nézet, s az automatikus célzás nehezebbé teszi a többjátékos funkciót – talán még a kooperatív mód a leginkább egyszerű. Meglátjuk, hogyan valósul meg mindez – ne legyünk szkeptikusak, bizzunk november közepében!



zene – az év egyik stratégiai durranása lehet október környékén. Nem érték be a Krush, Kill and Destroy készítői: a **KKnd Xtreme 30** új küldetést, javított ellenséges intelligenciát és egy „Kaos Mode”-ot tartalmaz (single player opció a multiplayer pályákon sok extrával). Ha már az extrákról esett szó: a **Dungeon Keeper** sem marad le a versenyben, a **Deeper Dungeons** kiegészítő-csomag ott folytatja Karácsonykor, ahol az előző véget ér. 15 új szint és multiplayer level, új grafika és továbbfejlesztett MI.

A folytatások évét éljük. A Bullfrog annak idején még Peter Molyneux ötletéből készítette el a Populoust (az első és második részből eladtak vagy 2-2 millát), s talán még idén megjelenik a **Populous: The Third Coming**. A **Test Drive** is régi „motoros”, illetve autós, s ha nem számítjuk a bukás Off Road-ot (meg szerintem a 3-as rész is iszonyatos volt, bár TRf imádta), akkor igencsak várat magára a folytatás. Nos, talán novemberben fordul a kocka, s a sorozat 4. tagja újra feléleszti a régi érzéseket. Kicsit Screamer-beütésű ugyan, a látvány-technológia pedig a Need For Speed-et idézi, de ha a játszhatóságot jól elkapják, talán feltámad poraiból. Az EA (és persze az Origin) legnagyobb fejlesztése és dobása kétségkívül a **Wing Commander** sorozat. Az unalmassá váló folytatás helyett inkább alcímekkel látják el a programot: a **Prophecy** pont betölti azt az űrt, amit az X-Wing vs Tie Fighter után maradt, legalábbis ami a magányos, nem hálóban nyomuló játékost illeti. Utolsó állomásunk a **Longbow 2**, Jane's híres helikopter-szimulátorának 97-es folytatása, elsősorban multiplayer funkcióitól lesz izgalmas.

Ígéretesnek tűnik a **Galapagos**, amely egy újfajta, logikai elemekre épülő kalandjáték. A **Queen: The Eye** a legendás zenekar számait dolgozza fel, és tartalmaz egy Queen-szellemű akció-kalandjátékot is. Ha nem unod még, hogy az x+1. legerősebbnek, leghalálósabbnak kiképzett repülőgépen indulj a számtalan bevetések egyikére, akkor a te játékosod lesz az **F-15**. Amint az elvárható a Longbow készítőitől, a grafikára, az élethűségre és a küldetéshegyekre nem lesz



panasz. Idei hír, hogy az EA bekajálta a Maxist (joint-venture-nek hívják ugyan, de ez nem számít): a **SIMCity 3000** már 3D motort használ. Ha még mindig győződ, akkor vedd bele magad sportszakosztály újabb, 98-as játékaiba (**FIFA: Road to World Cup 98**, **Jack Nicklaus 5**, **NBA 98**, **NHL 98**). Ismét jelentős látvány-javuláson mentek keresztül (az új mánia, hogy a sportolók arcát mappelik fel a figurák fejére – felismerhetők), de nagyon reméljük, hogy nem felejtették el a játszhatóságot sem!

EMPIRE: szinte említésre sem méltó, hiszen alig néhány programmal csábították (?) a nézőközönséget. A **Flying Corps Gold** a már ismert család újabb tagja, míg a **Combat Chess** egy újabb bunyós sakkprogram (hurrá...). A **The Golf Pro** névre hallgató golfcsofoda érdekessége, hogy (angolhonban bizonyára népszerű) Gary Player tanít meg az apró labda lyukba-helyezésének mesterségére, és hogy nem a szokásos kezelőfelülettel irányítod az ütést, hanem az egér elforgatásával és „lendítésével” (kár, hogy szinte minden nagyobb kiadónak van egy efféle). Ja, és titokzatos mosolyt kaptunk válaszul, mikor megpengettük, hogy lesz-e új Pro Pinball.

EUROPRESS: az eddig elsősorban multimédia- és oktatóprogrammal jelentkező cég valószínűleg ráértett a játékkidás ízére (no meg a Network Q RAC Rally bevételére). A nagyszerű rally folytatásaként készült el az **International Rally Championship**, amely két rally-székben ülve is kipróbálható volt – kár, hogy kukkot se lehetett látni a monitorokon a

stratégia (10/15)

Történt pár dolog július óta, többek között az Activision is megemberelte magát, s kiadta a végleges verziót. A júliusban érkezett béta még elég sutácska volt a mostanihoz képest – Zong és Júpi közösen csavarozzák vissza állukat a helyére.

Kénytelen vagyok elismerni, hogy a júliusi számban egy kicsit túl hamar alkottam véleményt. Bár amit írtam, az utolsó szóig igaz volt, most viszont az ott leírt negatívumok nagy része nem szerepel a játékban. Nem ok nélkül számítanak arra Activisionék, hogy kiüti a Red Alertet az eddig jól megérdemelt helyéről, a real time stratégia trónról. Minden, amit hiányoltunk a Red Albertből, vagy éppen szerettük volna, hogy benne legyen, most megtalálható a „Dark Rezsimben”.

A telepítés más-kor unalmas percei az elvárható, de mostanában elég kevés alkalommal előforduló színvonalon, gyönyörű slideshow és nagy-szerű zene kíséretében percek alatt elrepült. Sőt, zárójelben azt is megjegyzem, hogy cikkírás közben ki-

vettem a Prodigy CD-t a meghajtóból és Dark Reign zenét hallgattam, már csak a hangulata kedvéért is. Az intro elég hosszú, sőt érdekes és szép is, bár szomorú vagyok, hogy a küldetések között nincs semmilyen átvezető animáció. A történetről az előzetesben már olvashattatok, ám azt mi sem tudtuk, hogy az akkor leírtak csupán töredékei voltak a teljes storynak, ami laza tíz oldalon terpszkedik a kézikönyvben, és olyan izgalmas, mint egy sci-fi regény. Ha nem akarunk



gyakorolni vagy tutorial-t indítani (ami szintén nagyon kultúrált, s tényleg mindenre megtanít, amire a játékkal kapcsolatban csak szükség van), máris kezdetjük a küldetéseket.

keretében beállíthatjuk, hogy miként viselkedjenek, ha nem irányítjuk őket közvetlenül. Ilyen például a szabadság meghatározása, amely azt szabályozza, hogy az egység mennyire mozoghat parancs nélkül, illetve azt, hogy ha útközben lehetősége van löni valakire, megtegye-e vagy sem. Állíthatjuk azt is, hogy ha egy katona megsérül, akkor mekkora sebesülés után próbáljon meg visszatérni a bázisra, hogy automatikusan megjavíttassa, illetve gyógyíttassa magát. A következőként megmondhatjuk, hogy mit tegyen, ha tűzharcba kerül egy másik egységgel, s az eltávolodik fegyverei hatósugarából: egyszerűen nyugtázza a megfutamodását, kis távolsáig üldözze és utána visszatérjen, vagy addig kövesse és tüzeljen rá, míg valamelyik-

töltődnek fel a szállító tartálykocsik. A generátorok hatékonyabb működéséhez az ún. Element-115 szükséges. Most, hogy már tudom, milyen jó a játék, már azért sem haragszom, hogy az UFO után itt is felhasználták a 115. elemet nyersanyag névnek. Egyébként az épületeket nézve, alapelvüket tekintve nem hoztak sok újdonságot, az egységek viszont annál inkább. Repülnek, lebegnek légpárnán, a földön siklanak, vagy gyalogolnak, de még a föld alá is rejtőzhetnek – jópofa taktikai cseleket lehet kitalálni. Felhasználásuk sokféleségét feldúsították olyan lehetőségekkel is, amelyek

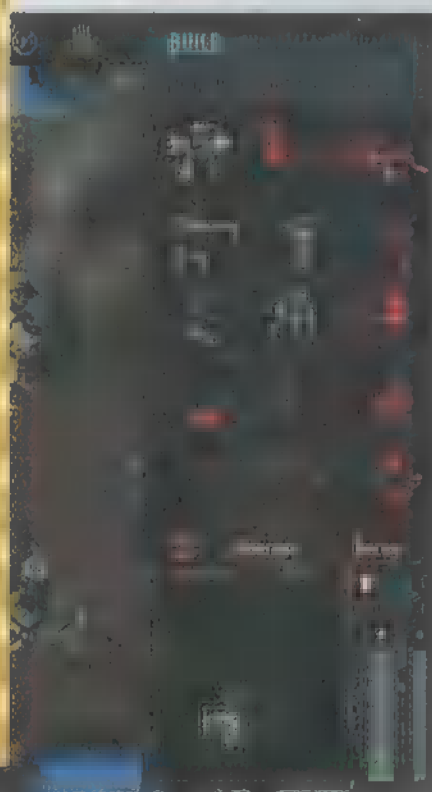


Az épületeket megépítve tovább is fejleszthetjük őket, és ami újdonság, hogy lerombolásuk nélkül kikapcsolhatjuk azokat az elektromos hálózatból. Nem kell ecsetelnem, hogy ez csatában miért lehet jó megoldás... Az egyik oldal épületeit lehet mozgatni, ami hálózatos játékban elég nagy poén. A pénzforrást a víz biztosítja, viszont ha nagyon intenzíven használod a kutakat, akkor lassabban





ük meg nem semmisül. Ez azért fontos, mert, ha az ellenfél egysége komolyabb sérülés esetén automatikusan elfut megjavíttatni magát, akkor a mienk oda is követi. Ám óvatosan, mert ez kellemetlenné is válhat,



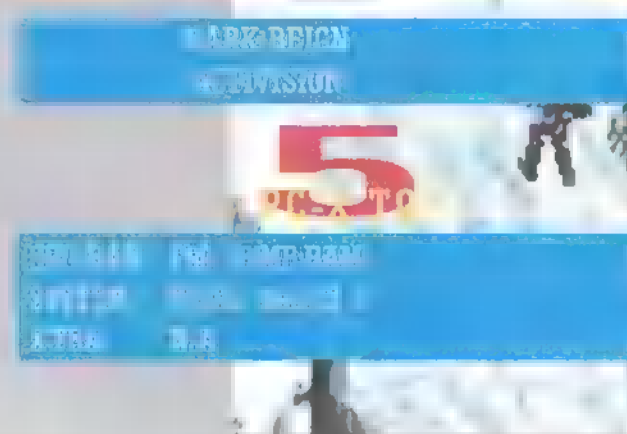
hiszen ha az ellenfél bázisa közepén ott figyel egy szál egyedül az egyik tankod és beléket a gyár előtt várakozó ellenfél seregébe, akkor bizony a tanknak sanyi. Ezekon felül a legtöbb egységnek van valamilyen speciális tulajdonsága is, mint például a felkelők egységeinek egy része képes beleolvadni a környezetébe (morphing) és később rajtaütésszerű támadásokat indítani a védtelen

szállítók ellen. A tűzérés védekezés gyanánt összecsu-
kódhat (dupla klikk), ilyenkor ellenállóbb a támadásokkal szemben, viszont eközben nem tud tüzelni és mozogni. Annak ellenére, hogy időnként kialakuló káosz közepette használhatatlan, kiadható önmegsemmisítő parancs is néhány egységnek. Parancsra kémkedhetnek, sőt azt is parancsolhatjuk nekik, hogy induljanak el felfedezni és minden ellenséges objektumot támadjanak meg. Ilyenkor rendkívül okosan viselkednek, mert ha egyikük célpontot talál, a többi közelben lévő is gyorsan segítségére siet.

Megspórolható a fáradságos felderítgetés is egy speciális „scout” paranccsal, illetve kicsit agresszívabbá is tehetjük a felfedezést a „harass” opcióval. Részletesen kidolgozhatod a csapatok mozgásának útvonalát is. Ha megtetszett az a kis csapás szövetségesed vagy akár az ellenfél bázisához, akkor el is mentheted, hogy ne kelljen minden egyes alkalommal újra kidolgozni. A több mint harminc fajta ötletes egység és majdnem ennyi épülettípus nagyon megdobja a játszhatóságot, akár egyedül vagy többen játszotok. Csapatokban vagy anél-

kül, számtalan méretű és kinézetű pályán lehet nyomulni – pénzt, sőt akár egységeket is adományozhatunk szövetségeseinknek.

A gép okosan játszik, számottevő ellenfél (kifejezetten jól használja a robbanóanyagokkal teleaggatott (kamikaze) mártírokat az őrtornyok ellen), de ami a legfontosabb, nem csal! (legalább is eddig nem kaptuk rajta). Minden feltétel adott, hogy az év játéka legyen. Nem is kell nagyon isteníteni, szerintem elég, ha annyit mondom: sok szempontból jobb, mint a Red Alert.



Elérkeztünk a harmadik, utolsó fordulóhoz az Activision játékában, ahol a kérdések még mindig a Dark Reign-nei kapcsolatosak. A három fordulóból álló „Kérdezzünk-Válaszolj” játék során nyereményed, ha minden kérdésre helyesen válaszolsz, a Dark Reign mellett egy ACTIVISION NYEREMÉNYESŐ is lehet.

III. Forduló

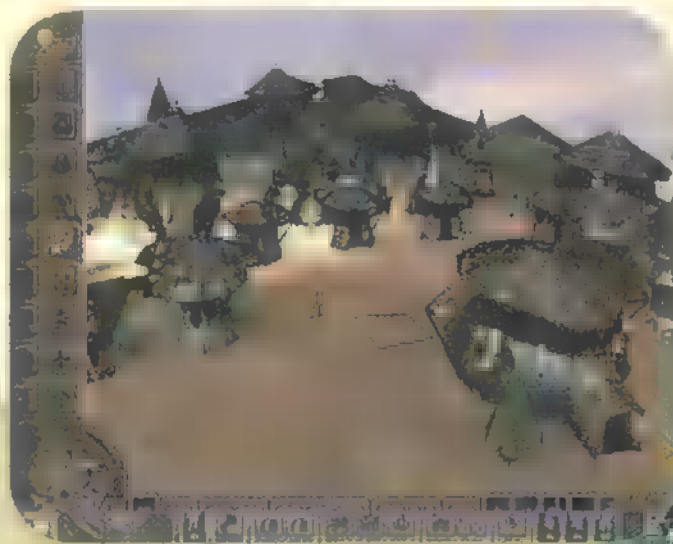
1. Mi jelenti a bázisod legjobb védelmét?
 - A. interaktív terepviszonyok
 - B. a mobilizálható bázis
 - C. speciális harcoló alakulatok
2. Miket oszthatsz meg szövetségeseiddel, ha hálózaton játszol?
 - A. nyersanyagok
 - B. hírszerzés, információk
 - C. harcoló alakulatok
3. A DARK REIGN-t fejlesztő Ron Miller mely játékok fejlesztésénél szerezte tapasztalatait?
 - A. M.A.X.
 - B. Warcraft II
 - C. Warlords

Neved:.....
Címed:.....

Még mindig fenntarjuk, hogy olcsóbban megveheted a teljes játékot!
Megrendelem a Dark Reign játékot is, élek a 3.000 Ft kedvezménye!

Populous 3

Ha van játék, amit senkinek nem kell bemutatni, az a Populous. Pedig már jó néhány év eltelt az első, korszakalkotó rész megjelenése óta, ami egy csapásra híressé tette a Bullfrogot és vezetőjét, Peter Molyneaux-t. Több mint kétmilliót adtak el belőle, majd a második részből újra közel ugyanannyit! Talán a világ egyik, ha nem „a” legnépszerűbb játéka, s talán nem túlzás, hogy részben neki köszönhetjük az összes mai stratégiát, beleértve a SIM-eket és a „Theme”-eket is. Ez volt az első „God-szim”, amelyben a játékos „felülről” irányíthatta népét a boldog jövő felé. A sors ironiája, hogy a Harmadik Eljövetelel Molyneaux már nem lesz jelen, ő a

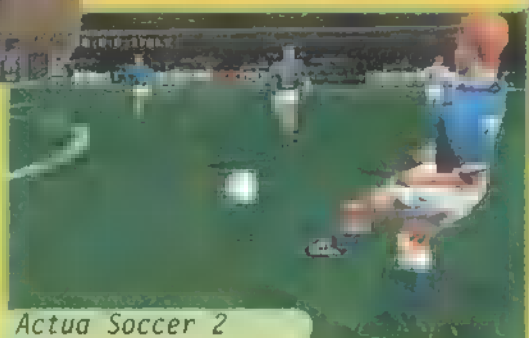


fényviszonyok miatt. Amúgy nem lesz rossz, sok újdonságot beépítettek (például elfogy a benzined, amint azt magam is tapasztalhattam). Később sem maradunk autó nélkül: jelenleg az **International Touring Car Championship**-en fáradoznak.

GREMLIN: a jobb időket is megélt már a patinás kiadó, s bár anyagilag nem áll rosszul, kevés igazán klassz játékot adtak ki az utóbbi években. Idén az **Actua Soccer** és **Fatal Racing** második részével próbálkoznak, legalábbis ami a sportsorozatot illeti. Kalandjátéknak, de inkább rossz átültetésnek tűnik a **Men In Black**, amit Karácsonyra ígérnek. Leginkább talán Alone in the Dark-ra hasonlít, grafikája – egyelőre, de lehet hogy a későbbiekben is – állóképeken mozgó 3D objektumokra épül, így meglehetősen unalmas. Ha másért nem, de a nagy mozi-attrakció miatt biztos eladnak belőle néhány száz darabot. Utolsónak maradt a **Hardwar**, amely már átcsúszik 1998-ra. Futurisztikus környezetben játszódó, Fury-s, Terminal Velocity-s érzést keltő, űrhajóirtós shoot'em-up.

GT INTERACTIVE: az egyik legnagyobb kiadó, mégis a leggyatrábban intézi a kisebb országokkal való sajtókapcsolatát. A „bemutató” mindössze abból állt, hogy egy félig illuminált, borostás hippí három perc alatt unottan körbement a standon, majd leállt a Total Annihilation előtt, s belefeledkezett a játékba. Köszi. Logikus, hogy ezek után baromi nagy kedvem van GT ismertetőt írni, de mégiscsak kénytelen leszek, tekintve, hogy továbbra is ők hozzák a legnagyobb durranásokat. Kezdjük az **Abe's Odyssey**-vel. Érdekes, látványos mázskálós-akciójáték: Abet, a jövőbeni húsgyári rabszolgát irányítod, aki kis-csalódik munkaadóiban, tekintve, hogy belőle akarnak húskonzervet készíteni. Humoros animáci-

Dungeon Keeper-rel búcsúzott a Bullfrogtól. Egyébként a harmadik rész csak nevében tekinthető folytatásának, hiszen teljesen más felületen, kinézettel rendelkezik, mint a nagy elődök. A készítő korszertű, stratégiai elemekkel megtűzdelt játékot készítettek. A grafikára biztos lesz panasz: teljesen 3D-s, többféle nézőpontból nézhető, tetszőleges irányba forgatható lesz, és természetesen támogatja majd a 3DFX kártyákat az 1280x1024-as felbontásig. Felfejlesztették az „isteni” részeket is: minden erőt összpontosítanak a játékos kezében, aki szabadon gazdálkodhat vagy garázdálkodhat majd akár természeti (földrengés, vulkánkitörés, árvíz), akár egészségügyi (járványok) csapásokkal. Nyilván nem hiányozhat a több-játékos üzemmód sem, és persze ők is – mint mostanában mindenki – borzasztóan büszkék a nagyon okosra és ravaszra sikeredett mesterséges intelligenciára. Várható megjelenés Karácsony körül, meglepő viszont a gépigény, amelyet elég alacsonyan állapítottak meg: P60, 16MB RAM. Valószínű ennél azért erősebb gép kell, már csak Win95 kedvéért is, bár jó hír azok számára, akik nem rajonganak a grafikus oprendszerekért, hogy sima DOS-os változat is készül.



Actua Soccer 2



Abe's Odyssey



Total Annihilation



Unreal

ók és játékmenet, ügyes kommunikáció, és sok ötlet, ami tényleg izgalmassá teszi a játékot. Az **AHX-1** heli-szimulátorban a Földgolyóbis különféle helyszínein teljesíthetsz küldetéseket – állítólag a szimuláció abszolút élethű lesz, tekintve, hogy pilóták segítettek a fejlesztésben, illetve eredeti, katonai légi-fotók alapján készült el a táj. Talán már meg is jelent a **Balls of Steel**, a 3D Realms egyedülálló flipperje. Négy másik mellett Duke Nukem pályát is tartalmaz, „küldetések” lesznek benne, a táblát többféle nézetben láthatod, s a golyó mozgása is ultra-élethű lesz. A **Bugrider**-ről nem regélnék sokat: bűdös bogarakkal repkedsz 3D-ben, és irtod a többit, akár osztott képernyőn, ketten is. Annál izgalmasabb a **Hordes**, a fantasy világban játszódó stratégia. Zoomolási lehetőség, egy halom pálya (külön multiplayer), ügyes harci gépezetek. Igazi „ereszd el a hajamat” a **Mace** – 3D-s verekedős mindenféle jövőbeni hőssel. Felülnézeti akció-lövöldözős játék lesz a **Mageslayer** a Hexen készítőitől – így természetes a fantasy-világ, a szobaszoba-felett technika, a deathmatch és a varázslatos fegyverek. Mi más lenne a **Mortal Kombat Mythologies**, mint egy kiadós MK-pofozásra épülő, ám mégis inkább mázskálós beat'em up,

sok-sok filmrészlettel, kalanddal. A Midway játéka a **Maximum Force**, amely játékermi elveket követ: a képernyőn feltűnő ellent kell kilőnöd – fénypisztollyal. Jóval több, mint egy Quake vagy Duke klón a **Prey**: az új technológia látvány- és akciódús világa egészen más, mint a többi. A 3D Realms új, sci-fibe illő hangulatot teremtett. Ugyanez nem mondható el a **Rebel Moon Rising**-ről: bár „dinamikus fényeket”, nagyfelbontást és 64k szintet használ, szép-szép, de HófePREYke százszor szebb. 2020-ba repít el a **Stealth Reaper 2020** repeszim, amelyben elsősorban a légi harc, s nem a szimuláció a lényeg, annál is inkább, mivel a hálózati részt 24-en játszhatják egyszerre. Régi sci-fis kell, hogy legyen, aki látta és átérezte a **War of the Worlds** filmet. A mai szemmel már furának mondható marsi gépek ellen egy stratégiában nyomulhatsz. Pont erről szól a **Total Annihilation** is, amit Zong látatlanban az év stratégiai játékanak nyilvánított. Fejlett masinákkal harcolsz, nagyon realiztikus landscape-en (például kihasználja a dombok, sziklák magasságát). Ötven küldetésben több mint 150 egységet használhatsz – füves, havas, lávás, erdős, homokos stb. terepen. Leginkább talán a Quake hangulatára emlékeztet az **Unreal** 24 bit színmélységű, nagyfelbontású világa (képzeld, milyen gép kell hozzá). Az Epic Megagames különösen nagy figyelmet fordított az ellenfelek igényes kidolgozására. A listát a **Youngblood** zárja: hat főből kiválasztott csapatot vezetsz az erősen comics beütésű stratégia-akció-RPG-jellegű játékban.

HASBRO INTERACTIVE: az elsősorban társasjátékairól és Szancsál Barbiról (az a Mattel, te sügér!) hírhedt cég már régóta beszállt a computer-iparba, s állítólag a hazai forgalmazó is terjeszti az interaktív termékeit (Hahó! Van ott valaki?). Néhány újdonságuk közül talán csak a **Monopoly Star Wars** izgalmas – gazdálkodj okosan Luke-kal, Darth Vaderrel, meg a többiekkel. **Hedz** nevezetű marhaságuk nem ragadta különösen szemünk idegvégződéseit, s hidegen hagyott a Transformers-akciójáték is, a **Beat Wars**, persze 3D-ben. A **Froggernél** alig tudtuk visszatartani röhögésünket és enyhe hányingerünket (oké, a nosztalgia azért bennük is felébredt) – képzeld el azt a szerencsétlen, ma már szakállas, agg brekuszt 3D környezetben, autók között, pályákban, összesen 40 pályán (jópofa ugyan a multi-frog play,

hálóban többen is játszhatják). Végül is miért ne, de azért meg-nézem, mikor adsz ki rá 10 rugót... Végső agyalmányuk a **Virtual III Puzzle**, a nálunk is nyomuló új kirakós-örület. Az első állomás a Notre Dame Katedrális, amit 3D-ben kell felépítenek picurka darabkákból – nem is olyan rossz, ha unatkozik a barátnőd, szerezd majd meg neki, ezzel el lesz egy darabig.

INTERACTIVE MAGIC: szegény IM nagyon strapálta magát, hogy elkápráztasson bennünket például a **Seven Kingdoms**-szal, nem tudhatta, hogy heves bólogatásunk pusztán a célt szolgálta, hogy mihamarabb túl legyünk rajta. Persze nem rossz a játék, de a grafika egy kicsit puritán, s talán nem is túl eredeti. Hét különféle korban (vagy inkább kitalált kultúrában) játszódik, a játékmenet is ígéretes. Akad benne csata tengeren s szárazföldön egyaránt, az időjárás-változás véletlenszerű (tűzek és földrengés is sújthat), tudsz kémkedni és kereskedni, lesznek szörnyek és istenek. Na jó, azért ne írjuk le, Pelace valószínűleg nagy erővel veti majd rá magát. Nagy Sanyi folytatásaként érkezik a **The Great Battles of Hannibal**, amelyben újra történelmi környezetben igazgathatod hadseregedet. Mit mondjak, hogy ne legyen sértő: a grafikai kidolgozás enyhén szólva egyszerű, inkább a történelmi hűséget és az igazi stratégiát szeretőket célozza meg. A **Liberation Day** is efféleképpen jellemezhető, csak éppen 3012-ben játszódik. A **Planetary Raiders**, mint címe is mutatja, űrhajós-szimulátoros-lövöldözős-űrállomás-manageres viszonylag egyszerű, 3D polygon grafikával, a **Warbirds 2.0** a II. Világháború újabb repeszimulátora (csodás ötlet az Internetes játékok, a MEGAPlayer, ahol akár 200 gép is részt vehet egy örületes ütközetben). A **Deathmatch Maker**-t szinte nem is említem, tekintve, hogy egy hivatalos Quake pályakészítőről van szó, bár biztosan implementálják a Quake II formátumot is.

INTERPLAY: nem kicsinységek ők sem, van egy-két dolog a tarsolyukban. Egyre nagyobb a valószínűsége, hogy idén télen megjelenik a **Descent to Undermountain**, a rég várt AD&D



Seven Kingdoms



Die By The Sword



Ultim@te Race



Guardians: Agents of Justice

RPG. Aztán a Forgotten Realms világ újdonsága, a **Baldur's Gate** is közeleg – szintén RPG, talán a Diablo-hoz áll a legközelebb, már ami a kinézetet illeti. A játékmenetről majd tesztelőink nyilatkoznak. A **Fallout** a III. Világháború nukleáris katasztrófája utáni világba kalauzol, jópofa mászkálós akció (volt már a CD-nken is!). Rendkívül ígéretes akció-kalandjátéknak tűnik a **Die by the Sword**; a csodásan hangulatos grafika és hangok mellett jó ötletek, szuper kalandelemek vihetik majd sikerre. **Star Trek** örültek még Karácsony előtt repülhetnek az Enterprise-zal a **Starfleet Academy**-ben, igazgathatják a vízi világ eseményeit a **Waterworld** stratégiában, vagy kergethetik a hullámokat a **Powerboat Racing**-ben. Már 98-ra mondják a **M.A.X. 2**-t, a **Star Trek: Secret of Vulcan Fury**-t (na ez az a 3D renderelt kalandjáték, amiben tökéletesen mintázták az eredeti szereplőket) és a **Crime Killer**-t, egy futurisztikus autós-üldözős-lövöldözőst. Készül az **Earthworm Jim 3D**, de ne is beszéljünk róla, annyira gyenge.

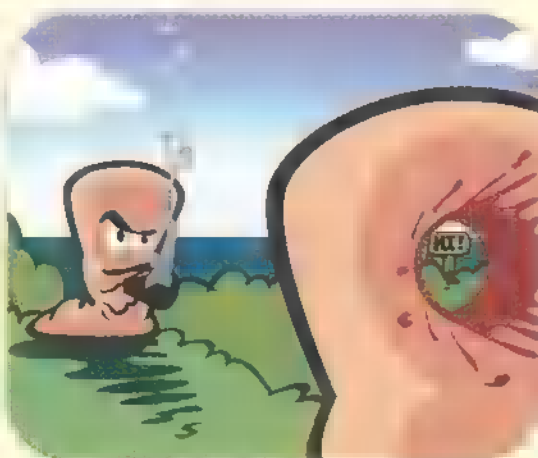
KALISTO ENTERTAINMENT: a bordeaux-i csapat eddig a Mindscape szárnyai alatt dolgozott. Most jelent meg első saját, nagy durranásuk, a **Dark Earth**. A **III Element** Gaumont Multimédia együttműködésével készül: alapvetően 3D akciójáték film (gy.k. Ötödik Elem) sci-fi környezetében. Magam felé hajlik a mancsom, ha azt állítom, hogy az **Ultim@te Race** az év egyik legjobb programja lesz. Autóverseny, ami talán a Scud Race-re hasonlít, lévén, hogy viszonylag realisztikus környezetben – városban, sztrádán, országúton – száguldozol. Nincs rá más jelző, mint hogy „mega-állat”: valószínű a kocsis viselkedése és kezelése, kiváló a grafikája (3DFX, ha igazán élvezni akarsz) és a játszhatósága. Megcsillan a nap a szélvédőn, verseny közben bealkonyodik, majd leszáll az este, gumicsikok, füst, szóval minden, ami eddig csak játéktérmi gépen volt elérhető.

MICROPROSE: az elsősorban stratégiai és szimulátor programjairól ismert cég most sem hazudtolja meg magát: igényes, sokszínű játékpalalettával várja hódolóit. Kezdjük mindjárt a szimulátorokkal, az **M1 Tank Platoon II**-vel – azt hiszem, ha Trau beszerez egy izmosabb gépet, megvan a elfoglaltsága jövő Húsvétra. Páratlanul realisztikus környezetben onthatod a harctéren az ellenség vért. A **Falcon 4.0** a jó öreg F-16-ost eleveníti fel, immár a negyedik részben, ha pedig inkább a II. Világháborús göpziket kedveled, a Pacific Air War után itt a **European Air War**. 32-féle gép, valószínű színhelyek és küldetések, persze hálózatra is kifert játékmenet. A levegőben, azaz inkább a űrben maradva emelném ki a **Star Trek** nemrégiben bemutatott filmjének számítógépes folytatását, a **First Contact**-ot, amely most 3D akció-kalandjáték lesz. A **Battletech** sorozat tovább bővül a **Mech Commander**-rel, egy akció-stratégia keretében, s itt is lejön még egy bőr a **Magic The Gathering**-ről, ezúttal **Spells of the Ancient** néven. Hogy ne legyen ennyire cinikus (mit tegyek, kezdek a falra mászni a folytatások folytatásaitól), íme egy egészen pofás X-Com-szerűség a **Master of Orion II** és **Master of Magic** készítőitől, **Guardians: Agents of**



A történelem ismétli önmagát: két évvel az Első Worms Láz után most újra a ECTS-en találkoztunk velük először. Kikkel, kikkel? Hát a kukacokkal! Az aranyos, rózsaszín, ártatlan, egyik kezében rakétavetőt, másikban „Vén Nyanyát” szorongató, fülig érő szájjal mosolygó „kicsi életlőt”. És megint leesett az állunk. Az ötletgazda, Andy Davidson nem hagyta veszni játékát. A legtöbbet hangoztatott kifogást küszöbölte ki elsőként: átültette az egész játékot SVGA-ra – és persze ezt legegyszerűbb módon a Win95 alatt tehettem meg! A főszereplők új személyiséget kaptak, most úgy néznek ki, mintha egyenesen egy képregényből bukkantak volna elő. Nemcsak az animációkon mutatnak jól, de a játékban is eszméletlen mozgásaik vannak, nem is beszélve a számtalan effektusról, képi humorról, amivel

menet közben szembesülünk. Szóval, még aranyosabbak, még rózsaszínűebbek és még kegyetlenebbek – már ami az új fegyvereket illeti. Amikor a Team 17 jelenlévő tagja egy hanyag mozdulattal előrántotta a teljes arzenált, elállt a szavunk. A fent említett „Vén Nyanya” is egy a jó pár megismerésre váró „szerszám” közül. Azzal kezdtem, hogy a történelem ismétli önmagát. Anno az ECTS után jött a demo, és tessék, már itt is a CD mellékletünkön. Azután pedig jöttek a kukacok: pontosabban jöttek, láttak és meghódítottak minden számítógépet. Nos, ez még várat magára, de nem sokáig!



Worms 2



Justice. A játékmenet körökre osztott, a grafika izometrikus 3D, a sztori 2091-es kormányválság, a helyszín véletlenszerűen generált. S hogy több helyen is megvessék lábukat, kiadnak még egy 3D-s, renderelt **Addiction Pinball**-t is – szerintük ■ Team 17 fejlesztette flipper világ legjobbika.

MINDSCAPE: az SSI kiadójaként mindig is igényes, általában „gondolkodós” játékokat adtak ki, nem jellemző rájuk a hivalkodó 3D. Most sincs ez másképp. Két igazán nagy húzásuk lesz (bár mindkettő folytatás): a **Panzer General II** októberben, ■ **Steel Panthers III** novemberben kerül a boltokba. Folytatják még a **Warwind** sorozatot a második résszel, s két multimédiás windows-kiegészítő, a **Catz II** és **Dogz II** is ■ porondra kerül. Szintén SSI termék a **Buckeneer** – az 1700-as években egy kalózhajóval rabolsz. Jó ötletnek hittük annak idején a **Lego Island**-et, de ■ most bemutatott demo alapján mégsem lesz nagy szám. Kalandjáték lego figurákkal, kissé döglött grafikával.

NOVALOGIC: kicsit megtört a cég lendülete, s féltő, hogy talán az idő is eljárt felettük. Ha nem felejtik el gyorsan a Voxel Space 2 technológiájukat (ami egyébként állati jó volt egy időben), s nem nyergelnek át gyorsan ■ 3DFX-es, polygon alapú tájakra és objektumokra, akkor nincs nagy jövőjük. Az **Armored Fist 2**, az M1A2 Abrams tank-szimulátor már itt van a nyelvük hegyén, októberre ígérlik. A nagy port kavart **F-22 Raptor** esetében nem érzem az igazi újítást ■ nemrégiben megjelent F-22 Lightning II-höz képest, bővebben majd Trau fejt ki nézeteit – várhatóan még idén.

OCEAN: a böhöm nagy kiadó lassan egy éve, hogy összepusztított a francia Infogrames-szel, azóta közösen adnak ki rengeteg software-t (játékot és oktatót egyaránt). A hatalmas – nem túl érdekfeszítő – program-pakliból csak az ászokat húzom ki, elsőként ■ XIII. században játszódó, Moebius rajzolta-tervezte, elsősorban renderelt 3D kalandjátékot, ■ **Pilgrim**-et. Aztán egy francia csapat elkészíti a régen volt Druid PC-s folytatását **Hexplore** néven. Négytagú csapatot irányítasz a majd' ezer évvel ezelőtti, kicsit fantasy-beütésű helyszíneken – alapvetően RPG-kalandjáték sok akcióelemmel tűzdelve, izometrikus 3D helyszíneken, tetszőleges nézőponttal. Szintén a csigakajálók készítik ■ **Outcast**-ot: ötvözték a Voxel és a 3D-s környezetet, s ezzel valami frenetikus látványos, de mégis gyors, 3D akció-kalandjátékot készítettek, amely egy párhuzamos, utópisztikus világban játszódik. Nagy hangsúlyt fektetnek ■ **I-War**-ra, ami egy űrhajós-szimulátor. Aztán a DID repszim-folytatása következik, az **F22** ■ (már megint egy Raptor), s végül a **Motor Mash**-t említenék: egy egész jól koppintott Micromachines, felülnézeti, 3D-s lökdösődős autóverseny poén módra.

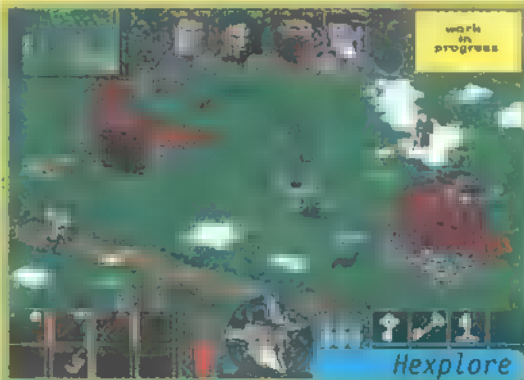
PSYGNOSIS: érdekes volt a tőlük hallani, hogy mostantól a Playstation mellett PC-re is hasonló erővel fejlesztenek: itt volt ■ ideje. Kétségkívül ■ **Formula 1 '97** lesz legsikeresebb alkotásuk idén (felfrissített, 97-es adatokat tartalmazó kiadása a csak 3DFX-szel működő Formula 1-nek). Csak néhány érv: függőle-



Falcon 4.0



Panzer General II



Hexplore



I-War



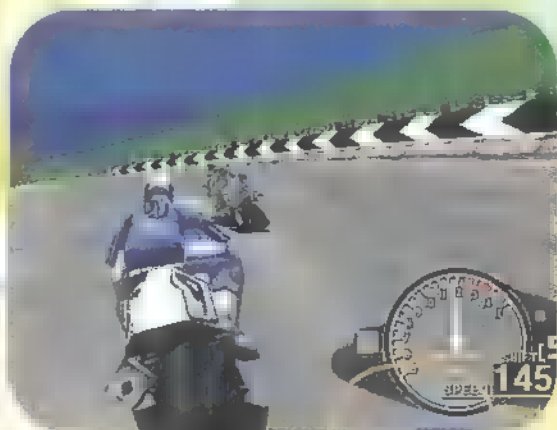
Outcast



Etric



Formula 1 '97



A Psygnosis adja ki a Sega legújabb fejlesztését, ami egy-az-egyben

a játéktérmi változat „pécésítése”. Igaz, az irányítást itt nem a motoron ülve, bedőléssel szabályozod, hanem joy-jal vagy gombokkal – rájöttek végre, hogy billentyűzetről nem lehet motort (és autót sem) irányítani, hiszen a kanyarodás mértékét nem tudod megadni: vagy kanyarodsz, vagy nem. Most egy billentyűvel „lenn tarthatod” a mocit, azaz ha bedöntöd, ott is marad, amíg csak akarod. Persze ez a játék is ■ játszhatóságra van kielevezve, ne várj szimulációt (nem sok köze van hozzá, nekem elhiheted – egész nyáron Yamaha FZR600-asommal borzoltam szegény családom idegeit), hanem inkább csak egy látványos akciójátékot, amiben épp egy motort próbálsz az úton tartani. Sima Arcade módban nem is esel el, csak lelassulsz, ha „beleharapsz” a kanyarmenti fákba.

Ember legyen a talpán, aki kordában tartja a Sega gépét, ugyanis egyszerre kell kormányoznod, sebességet adnod vagy fékezned, gyors kanyarokban erősebben döntened a masinát, s egy hatodik gombbal „lenn tartanod” a kanyar ívén – és ekkor még automata sebváltót használj! Lassan már mondanom sem kell, hogy grafikája tökéletes, s egyre inkább kezd hasonlítani az előre: tényleg érzed, ahogy gyorsul ■ gép, s ha nem is szakadsz le ■ kormányról (ne tudd meg, milyen érzés egy 98 lóerős, alig 200 kilós motorral 3-4 másodperc alatt 100-ra gyorsulni – csak úgy zúdul az adrenalin a nyakadba), egyre gyorsabban futnak ■ fák a plexid előtt. Furán hangzik, de talán épp ezért, a már-már irányíthatatlan sebesség miatt tetszik kevésbé, mint az Electronic Arts-féle Moto Racer. Jobban tudtad kontrollálni a gépet, s ha nem is volt



ennyire valóság-hű, mint ■ Manx TT, játszhatóbb volt. Természetesen támogatja a 3DFX és Direct 3D módokat, hálóban egyszerre nyolcan motorozhattok, sőt, kétjátékos lehetőség is van. A pályák élvezetesekek, híres motorokkal szaguldozhatsz, jók a videók – mindenképpen tuti program, ha motorozol, vagy csak kedveled a versenyzést, szerezd be.

gesen vagy vízszintesen osztott képernyős, „két játékos” mód, állati jó, realiztikus grafika, fények és ütközés -- választhatasz Arcade és Grand Prix mód közül, az előbbiben csak padlóg nyomod a gázt és „dühből vezetsz”, míg az utóbbi inkább valóság-hű szimulátor, bár még nem volt alkalmunk tesztelni. A nyugodtabb légkörű (egy frászt!), **Zombieville** című kalandban botrányt szimatoló riportert alakítasz, aki katonai dolgokba üti az orrát. Szintén kaland a H. G. Wells regényéből készült **The Island of Dr. Moreau**; ■ filmnek megfelelő környezetben, ronda teremtmények között kell a legkülönfélébb rejtélyeket megol-

Manx TT Superbike

Mi a mai programod?

MEGNYÍLT AZ ELSŐ BASE SZOFTVER-DISZKONT ÁRUHÁZ!

Mindig mindent olcsóbban!

MINDIG - szombaton és vasárnap is 10-20 óráig nyitva

MINDENT - az összes PC program elérhető

OLCSÓBBAN - jelentős árkedvezmények: 10-30-50-70%!

A holnap ígérete

Program-premier a jövő-ablakban! Próbáld ki a megjelenés előtt álló programokat! Októberi bemutató: AGE of EMPIRES

a MICROSOFT-tól!

Légy a rész-vényesünk!

Minden októberi látogatónk ingyenes klubtagsági kártyát kap.

A kártya rész-vényként szolgál, melyet vásárláskor

5000 Ft értékben beszámítunk.

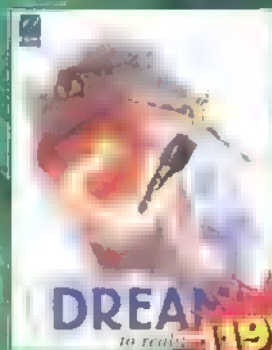
Aki vesz az kétszer nyert!

ELŐSZÖR: kedvező árainkkal. **MÁSODSZOR:** nyereményakciónkon.

Minden vásárlónk nyereménysorsoláson vesz részt: nyereménylányok

1 MILLIÓ FT ÖSSZÉRTÉKBEN!

Cím: 1072 Budapest, Dob u. 45.
telefon: 351 8395



11990 Ft
12990 Ft



11990 Ft
12990 Ft



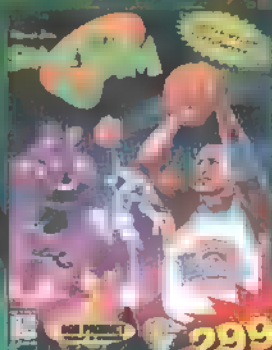
9990 Ft
11990 Ft



9990 Ft
12990 Ft



2990 Ft
3990 Ft



2990 Ft
3990 Ft



2990 Ft
3990 Ft



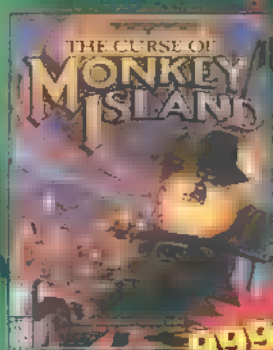
2490 Ft
4990 Ft



6990 Ft
9990 Ft



11990 Ft
12990 Ft



9990 Ft
11990 Ft



9990 Ft
11990 Ft



ECTS 97

danod. A **Shadowmaster** már igazi Psygnosis-os akciójáték, besorolása szerint „dark fantasy shoot 'em up”. Nagyon nyomatják, de szintem nem nagy szám, bár szép ■ grafikája, de csak mész és szanaszét lövöd az összes eléd ugró, rusnya szörnyet. A **G-Police** már érdekesebb 3D-s akció lesz (a demóját megtalálod a CD-n), nem is beszélve az **Overboard**-ról, ami egy meghatározhatatlan műfajú, akció-fejtörő-ügyességi játék (kalózkörnyezetben, tengeri tájakon egy hőlégballont irányítasz, lödözöl és menekülsz, csata közben a napszak és az időjárás is változik). Említésre méltó továbbá a **Colony Wars** (űr-csaták, küldetések), a **Psybadek** és a **Rascal** (jópo-



Anno 1602



Riven

SCI: nem sok mindent árultak el a fiúk, mindössze beharangozták a **Carmageddon** kiegészítőjét, a **Splat Packet** (demóját a PC-X Akták CD-jén is megtalálod – ez már tartalmazza a 3DFX patch-et), ■ jól felcsigáztak mindenkit, hogy jövőre jön ■ **Carmageddon 2** – de semmi egyéb, még képek sem. TRf nem akar csalódni, de már előre fél, hogy a játék szuper alapötlete után agyoneröltetett második részt hoznak ki. Szintén sejtelmes ködbe burkolózott az a meg nem nevezett, de szerintük mindenki által jól ismert, híres játék, amelynek felújított, PC-s változatát készítik. Jól titkolóznak, az biztos, mert egyelőre mindkét 98-as termékület tökéletes homály fedi. Egyedül a **Baldies World** volt még látható – régóta, talán már másfél éve is hánykolódik, de most már tutinak tűnik, hogy az SCI kiadja a bohókás stratégiai játékot.

Az EFO VERMÉNYSZER Force Feedback joystick

A Microsoft élenjár a technológia hasznosításában, tekintve, hogy máris a piacon van a MS Sidewinder Pro Force Feedback joystick-je. Hogy mi ■ Force Feedback lényege? A DirectX 5.0-át kihasználva szimulálni tudja a kormányoszlopon jelentkező erőket, azaz például ■ repülőgép-szimulátorban, ha kevés a sebességed és átesik ■ gép, akkor rázni kezdi a joyt, mint a Boeing kormányán lévő átesésjelző. Hasonló technológiájú kormánykereket láttunk az Act Labs



standján: a Racing System izmos kormányból és pedálokból áll. Szeretnél a Need For Speed 2-vel, vagy ■ nemsokára megjelenő Forma 1-es játékokkal úgy játszani, hogy ■ kanyarokban kitekeri a kormányt ■ kezedből? Ráadásul programozható, így más és más rezgéseket érzel, ha például leszaladsz az útról ■ füre vagy ugratsz egy buckán – tényleg csodásan élethű. Már csak néhány hónap, ■ valószínűleg már Karácsony környékén ellepik ■ boltokat az efféle – kezdetben valószínűleg drága – kiegészítők (bár ■ Act Labs például esküszik, hogy 100 dollár körüli áron adja majd ■ kormányt)!

fa mászkálósak), s az **Elric**. Utóbbi káprázatosan szépen megrajzolt, real-time 3D, fantasy-jellegű környezetben játszódó, mászkálós-lekardozós játék. Csak 98-ra lesz kész a **Sentinel Returns**, a 80-as évek egyik legendájának stratégiai felfrissítése, a **Wings of Destiny**, ami egy II. Világháborús légi-csatázós szimulátor (az n+1-edik az ECTS-en), a **Profiiteer**, egy 3D landscape-es, lövöldözős és a **Respect Inc.**, ■ 30-as évek Amerikájában játszódó kaland-stratégia.

RED ORB: kezdem gyorsan a **Riven**-nel, a méltán sikeres Myst folytatásával – hasonlóan szép, renderelt környezetben játszódik, rengeteg fejtörővel fűszerezve. Ősszel jelenik meg a **Take ■ Prisoners** felülnézetű 3D-s, lövöldözős akciójáték (az előző számunk CD-jén találkozhattál a demójával). Minden kiadónak kell, hogy legyen egy ütőképes real-time stratégiája. Ez a nemrég megjelent **Warhammer III** után 98-ban **Warbreeds** lesz, majd ezt követi az **Extreme Warfare** (a Trilobyte gárdájától), ami egy egészen különös harci szimulátor-stratégia keverék. Alapköve az Internet, amelyen többen játszhatnak egymást támogatva, mivel a csapatszellem a legfontosabb. A 3D-s, látványos környezet és ■ akció-harc elemek eltérnek az eddig megszokott „doom”-jellegtől. Végezetül pedig a szintén híres **Journeyman Project**-ről számolhatunk be, amely hamarosan elérkezik harmadik, **Legacy ■ Time** című epizódjához.



Black Dahlia



Full Burn

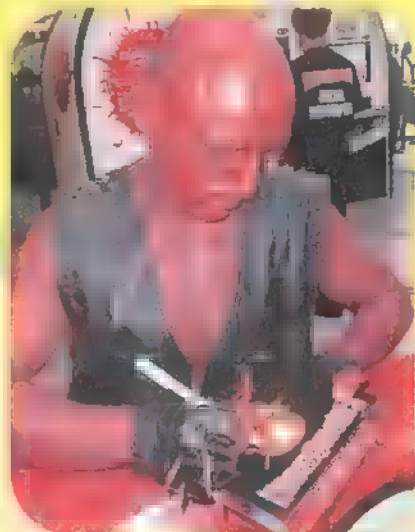


Postal

SUNFLOWERS: a német kiadó – sok más, elsősorban oktató jellegű játéka mellett – **Anno 1602** néven jelentet meg egy kellemes, „kolinizáló”, stratégiai progit. Lesz benne minden, amit egy ilyen típusú programtól elvárhatunk: kalózkodás, kereskedelem, intelligens ellenfél, katasztrófák, real-time harc, multiplayer stb.

■ 2: az angol Gameteknél érdekes változások történtek, szó nélkül átalakultak ■ Take 2 európai képviselőivé. Így aztán ők adják ki a **Dark Colony**-t, a rég várt stratégiai játékot (következő számunkban írunk róla), a Loose Cannon-t, ami végül mégiscsak **Postal** néven kerül az üzletkebe (megtalálod a CD-n, bővebb infoért menj ■ www.gopostal.com címre). A meglehetősen véres és brutális, csak 18 éven felülieknek szánt játékban izometrikus 3D-ben látod ■ teret, s ontd ki az ellenség belét. Grafikája és hangulata tökély (felülnézetből renderelt háttér és real-time, 3D figurák), sok ügyes újítást tartalmaz (például ha egy ház mögé bújsz, átlátsz rajta). Tovább próbálkoznak a **Jetfighter** sorozattal, a **Full Burn** lesz a következő állomás. Trau szerint ■ hármas látványos volt, bukás realisztikával – meglátjuk, mit javítanak rajta. A **The Reap** igazi akció shoot 'em up, látványos és gyors – a Super Stardust készítőitől. Végezetül pedig egy igazi Take 2 alkotás, ■ **Black Dahlia**. Leáldozóban van ugyan ■ interaktív filmeknek, de ■ kevés között talán van helye egy efféle játéknak, Dennis Hopperrel a főszerepben. 1941-ben egy COI (a CIA elődje) ügynököt alakítasz, van benne náci is épp elég; a 70 helyszín mind renderelt.

TELSTAR: az eddig inkább csak konzolra fejlesztő cég most PC-n is meg akarja keresni ■ kenyérre valót, s jó néhány fejlesztéssel próbálkozik.



Hé! Van egy eredeti, dobozos Carmageddonunk, amit Max Damage látott el kézjeggyével! Kell?

Az SCI nemes felajánlásának megfelelően a kérdés is nehéz: mi volt a Carmageddon munkacíme? Segítségképp elárulhatjuk, hogy 1996 májusában már meg-

említettük a PC-X hasábjain is... Válaszod 1997. október végéig add postára!

Játéki Carmageddon

Újszerű platform játékok, ■ **Joe Blow** 3D környezetben játszódik, de elsősorban ■ mászkálós-ügyességi alapokra építkezik. RPG és kaland összegyűréséből születik meg hamarosan az **Excalibur 2555AD** (első ránézésre talán az Ecstatica sorozat ugrik be). A Nagy Kiugrásnak a **Virus**-t tartják, azt a stratégia-akció játékot, amelyben „egy gonosz vírussal szegülsz szembe” (érdekessége, hogy saját géped könyvtárszerkezetét építi be a játékba, így mindenkinek más-és más lesz a stratégiája). A **Siege** real-time stratégia lesz, amely a XIV. században kapott helyet, míg **Dementia** egy szürrealista világban játszódó kalandozás. Két versenyzős játékuk is lesz, a **Speedboat Attack** (egész jó motorcsónak-arcade-szimulátor) és a **Wreckin' Crew**, egy bohókás, rajzfilm-szerű autóverseny.



Joe Blow

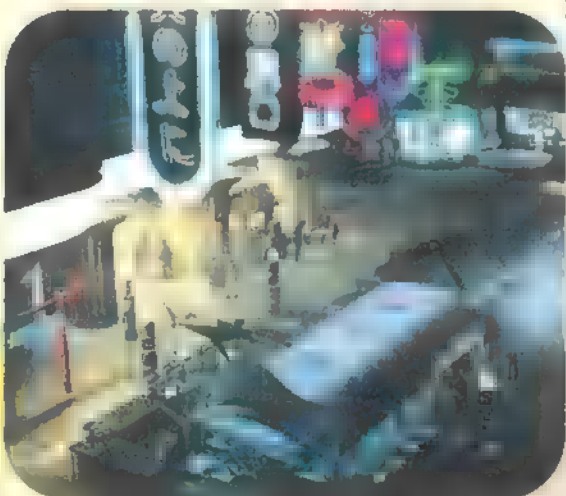


Speedboat Attack

Capcom, a Westwood Studios és a LucasArts termékeit is kiadja. Aztán itt van például az olasz Milestone, aki annak idején egy szemvillantás alatt híres lett a Screamerrel, majd annak második részével. Ladies and gentlemen, játszottam a **Screamer Rally**-vel! Az összes eddigit felülmúlja, már csak 3DFX támogatása miatt is – egy halom autó és pálya, és valóban, mint ígérték, nem négy, hanem hat rally-autó veri fel a port. Szintén ez a csapat készíti ■ **Superbikes**-ot is, amely nevéhez méltón szolgálja a híres motorversenyt. Elsősorban a szimuláció és a valóságosság az alapja, hiszen hivatalos superbike „termékként” jelenik majd meg – játszható demo nem volt, de még idénre ígérik. A **Sabre Ace** is szimulátor, de már igazi dog-fight-ről, légi csatáról van szó; nem így az **F16 Agressor**, amely – állításuk szerint – a jelenleg lát-

Blade Runner

Ha lehetne szavazni, az 1982-ben készült film címének magyarítása biztos elnyerné „A legbárgyúbb fordítás” díjat – erről persze sem ■ rendező, Ridley Scott, sem Harrison Ford nem tehet. Maradjunk az angol, Blade Runner címmel – a Westwood Studios-nál azon fáradoznak, hogy időre, novemberre elkészüljön a nemrég beharangozott, eddig jól titkolt project. Mielőtt „a francot érdekel egy újabb 3D játék” feljajdulással dühödten továbblapoznál, beavatunk: ez valami egészen más! Szó sincs előre renderelt háttérrel, interaktív mozi-ról (azért lesznek szuper animációk), vagy netán egy újabb Quake-klónról: tiszta, valós időben számolt, 3D-ben megjelenített kalandjáték, amely a film világában, 2019-ben játszódik. A Westwood-os fiúk az egész környezetet megcsinálták 3D-ben: képzeld el eredeti, film-minőségben ■ helyszíneket, a bárakat, a kínai kajaldát,



Decker lakását, a füstös sikátorokat. Minden mozog, körbejárható, ■ fényviszonyok és hangok tökéletesen élethűek. Külön érdekesség, hogy úgy modellezték le ■ filmbeli szereplőket, hogy erősen emlékeztetnek ugyan – mondjuk – Harrison Fordra, de mégis úgy érzed, új történetet élsz át. Főszereplőnk, Ray McCoy feladata, hogy megtisztítsa az utópisztikus Los Angeles-t a „replikánsoktól” – akárcsak a filmben. Végigjárható az ismerős helyszíneket, beszélgethetsz ■ szereplőkkel, még a híres „képretszólás” jelenetet is eljátszhatod. Ha szereted ■ jó sci-fi-t, ■ elegend van a „batmenekből”, imádni fogod!



UBI SOFT: nocsak, miből lesz a cserebogár! Sose hittem volna rólok, de a Renault Formula 1-es mérnökeinek segítségével elkészítették a világ – eddigi – legjobb Formula 1-es szimulátorát. Legalábbis a standon eltöltött órácska tapasztalata szerint így fest az **F1 Racing**: fantasztikusan realisztikus szimuláció, különös tekintettel a fényekre és árnyékokra, amelyek alaposan feladják ■ leckét a versenytársaknak (nem akarok pofátlan lenni, de F1GP2 suxx!). A kocsiban ülve ugyanis – végre! – tényleg azt látod és érzed, amit Schumi láthat: ha csak átszüremkedik a napfény a fák között, akkor igenis elsötétül a kép, s ha bután padlóig nyomod a gázt, a legkisebb kanyarban is kifarolsz. Nem árt, ha beszerezel egy kormányt pedállal, nem is beszélve a 3DFX-ről, mert csak azzal megy. Hamarosan a piacra kerül a **Pod Gold** és a **Rayman Designer**, valamint három sportprogram, a **Tennis Arena**, a **Puma World Football 98** és a **Kick Off 98** is. Az **Army Man** felülnézeti, káprázatos harci-akció stratégiai elemekkel, ■ ■ **Culture** víz alatti lövöldözős-kalandjáték, az **Uprising** szintén szép real-time, háborús stratégia 3D-ben. A végére ■ New World Computing fejlesztését, ■ **Might** ■ **Magic VI**-ot hagytam. A fantasy RPG egészen új 3D elemekkel, real-time és körökre osztott harccal bővült – elmondhatatlanul szép!

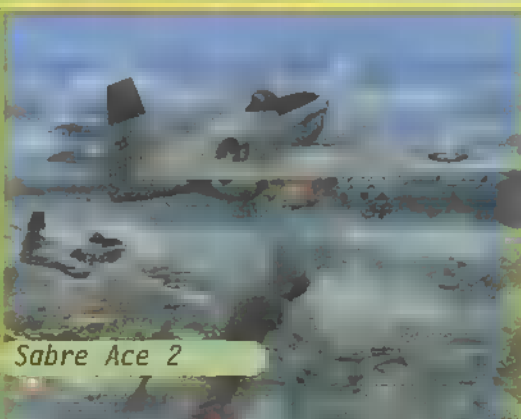
VIRGIN: ■ végére maradt a neheze. Úgy hiszem, talán még az Elektronikus Arc sem tud versenyre kelni a világ legnagyobb kiadójával, aki sajátjai mellett a Sirtech, a Bethesda Softworks, a



Subculture



F1 Racing



Sabre Ace 2

ványosabb, leggyorsabb, és élethű F-16-os számítógép-utánezat. 1998 második fele a tervezett megjelenés, addig még sok minden változhat, de már most azzal kérkednek, hogy egy „vacak” Pentium 90-en is játszható. A **Broken Sword: The Smoking Mirror** talán már útban van a kalandjátékosok felé – addig is itt a játszható demo a PC-X Akták CD-n! Valószínűleg a **Tone Rebellion** megjelenése ösztökélhette a Lucas Arts producereit, hogy saját, Star Wars alapokra épülő stratégiai játékok címét Rebellionról **Supremacy**-ra változtassák. Egyébként van itt még néhány dolog a Csillagok Háborúja kedvelőinek: ■ **Dark Forces II: Jedi Knight** októberre toledott (tovább halogatják a **Curse of the Monkey Island** kiadását is, most novemberre lódtítanak), a **Shadows of the Empire**, a csak 3DFX-en futó játék épp most jelenik meg, míg a **Star Wars Masters**-t nem biztos, hogy pécésítik – Virtua Fighterhez hasonló veredős játék Playstation-re, ahol a SW szereplőivel pofozkods, kardozol. A Westwood még lát fantáziát a **Red Alert**-ben (hamarosan **Aftermath** néven jön a kiegészítő folytatás), sőt még a Command & Conquerben is, hiszen kiadják a **C&C Sole Survivor**-t, amellyel Interneten akár 50-en is játszhatnak egyszerre. Október lesz az ■ hónap, amikor – esküdöznek – megjelenik ■ három éves kódolás eredménye, az eddigi legsikeresebb RPG folytatása, a **Lands of Lore 2: Guardians of Destiny**. Szuper videó-átvezetések, négyórányi film és ugyanennyi CD,

100 órát is meghaladó játékidő az összegzés. A Capcom elsősorban játékkermekben képviselteti magát, logikus, hogy PC-n is hasonló stílust követ: egy tonna verekedős játék kerül ki ■ keze alól konzolgépekre, illetve a **Resident Evil** PC-re. Sima „Nyomd le a zombit!”-jellegű, 3D akciójáték, amely köré egy bugyuta alien-T-Rex sztorit is húztak – tény, hogy látványos. A Bethesda két címet fejleszt már jó néhány hónapja, egyikük az **X-Car**. Nem rossz, de egy kissé gagyi a mai, realisztikus autóversenyekhez képest. Jóval több figyelem fordul a **Battlespire** felé: az Elder Scrolls hívei számára ismerős környezetben játszódó fantasy-RPG-t akcióelemekkel tették ■ mai igényeknek megfelelővé. 3D-ben, „Doom-szerűen” látod a nagyfelbontású, hi-color, texture mappelt eseményeket (fényeffektusok, átlátszó víz stb.), ■ SpellMaker segítségével magad fejlesztheted ki varázslataidat, míg az egyedülálló karakter-tervező ■ Daggerfall rendszerére épül. Természetesen a multiplayer itt is nagy hangsúlyt kap, játszhat sz csapatban a gép vagy egy másik team ellen, de még deathmatch is lesz – hálózatban és Interneten. A végére a Sirtech **X-Fire** című, izometrikus 3D-s kinézetű, elsősorban több játékosra írt akciójátéka maradt (amolyan Crusader-szerű). A küldetéseket magad is végigverheted, de lesz ingyenes X-Fire server, ahol Interneten keresztül játszhat sz a többiekkel.



Csak úgy ömlenek a megfejtések, ezek szerint tetszik A Nagy Játék. Nosza, következzen a második forduló. Persze úgy kerek ■ dolog, ha leírjuk még egyszer ■ feltételeket (bár az első forduló már lezárult). Tehát: három fordulót rendezünk, minden fordulóban hat-hat kérdéssel. Az első kérdés minden esetben rövid kifejtést igényel, erre hat sorod van a feladó adatai alatt. A másik öt tesztjellegű kérdés, így a helyesnek ítélt válaszok betűjét a levelezőlap másik oldalán egyszerűen ird a kérdés sorszáma mellé. A kérdések vegyesen, akár az általános műveltség körébe eső témákra vonatkoznak, de minden szükséges információ megtalálható a PC-X valamelyik régebbi számában. A kérdésekre adott válaszok helyességétől függően kerülnek majd pontozásra ■ résztvevők, és ennek ■ pontértéknek szerepe lesz ■ nyereményekhez való hozzájutásban. Azt nem ígérjük, hogy minden résztvevő nyereményhez jut, de félelmetes mennyiségű cuccosra (hard-, soft- és egyéb warez) lehet számítani, melyek közé most is igyekszünk különlegességeket keverni. A mostani számra rátelepedett tonnányi ECTS anyag eléggé összepréselte a lehetséges helyet, de az alapvető szabályokat és az előző forduló helyes megoldását még ismertetjük. Szabályok: csak a lapba csúsztatott levelezőlapon viszaküldött válaszokat értékeljük. A szerzett pontok nem vonhatók össze, vagyis csak ugyanattól a feladótól és címről érkező válaszokra kapott érték összegződik (ha címed időközben megváltozik, azt külön jelezd). Nagyon fontos, hogy neved és címed olvasható legyen ■ lapon (ha nem, magaddal szúrsz ki). Az első forduló helyes válaszai: 1. Gradient, Blur, Rotate: színátmenet, elmosás és elforgatás, 2. b: The Lost World, 3. c: plugin a 3D Studio Max-hoz, 4. a: 8-at, 5. c: a pentium II elnevezése, 6. d: a 8 bites csatlakozón maximum 256 színárnyalat megjelenítése lehetséges. És most következzenek e havi kérdéseink:

1. Milyen szavakat takar az SCSI rövidítés?

2. Hol született Louis Armstrong?

- a. Miami
- b. Washington
- c. New Orleans
- d. New York

3. ■ a Corel videó szerkesztő programjának neve?

- a. Corel Video-Paint
- b. Corel Video
- c. Corel Cinemania
- d. Corel Lumiere

4. Melyik „világ” a helyszíne az ■ ■ Blood-nak?

- a. Grayhawk
- b. Ravenloft
- c. Valhalla
- d. Nirvana

5. ■ az OpenGL?

- a. Golfprogram a Core Design-tól
- b. Folyamatosan, interneten fejlesztett operációs rendszer
- c. A NC (Network Computer) szabványrendszere
- d. 3D grafikai leírónyelv

6. Mi a CCD?

- a. képdigitalizáló érzékelő a digitális kamerákban
- b. többször írható CD
- c. kétoldalas CD
- d. software-es felbontás-javítás a scannereknél

A
N
A
G
Y
J
Á
T
É
K

Djásai Dialekták I. em.
1036 Budapest,
Rákóczi út 14-3E
Tel.: 250-8200/127

Djásai Dialekták II. em.
1041 Budapest,
István s. 1B
Tel.: 109-3155/61

Dialekták

Alcoa Múzeum
1021 Budapest, Margit
sík 26.
Tel.: 316-0180

Alcoa Dialekták
1173 Budapest,
Pesti út 154.
Tel.: 2588-882/38



VIRTUAL REALITY



TÖRÖKÖZUNK A COMPFAREN IS
A pavilon 306/6-os standján,
ahol az év akciójain várunk lennünkkel!
(Minden járók ára 6000 Ft alatt lesz)

MONSTER 3D
akció!!!

Ha nálunk vásárolod meg a
legkedveltebb 3DFX-es kártyát, örökös
klubtagságot adunk mellé ajándékba!

Monster 3D
SANDRO MULTIMEDIA

Digital marketing, média és PR Budapestre is!!!
Kérdésed van? Írj nekünk e-mailban vagy levélben!
Külső partnereink, kollégáink kedves munkáját!

Constructor



fejlődik, beállítgatod, melyik család mit csináljon. Utódokat nemzzen, adózzon, szívességeket tegyen a maffiának, stb.

Ha a másik városában túl jól mennek a dolgok, itt az ideje, hogy ellentettjére

fordítsd a folyamatot. Húzd fel a maffiád főhadiszállásául szolgáló pizzériát, s munkása-

idből képezz rosszfiúkat, akik a harmadik szintű lakosok által lerótt „szívességek” fejében dolgoznak neked. Szépen átballsz velük az ellenséghez rombolni és gyilkolni, vagy egyéb módon csökkenteni a morált. Ha netán nem len-

nél megelégedve a

genszterek által nyújtott

teljesítménnyel (minél

többet ölnek, annál

fejlettebb lesz a fegyverük), akkor

akár átküldheted a skin-head bandát

egy jó kis bulira valamelyik épületbe.

Addig rugdossák a falakat, amíg minden teljesen tönkre nem megy. A

békeszeretőbbek inkább a hippit fogják majd használni, aki

tüntetésekkel próbálkozik meg elrondítani az ellenfél városát.

Ha már meguntad a szerencsétlenkedést, csak rendeztesd egy rave partit az utcán és (sajnos csak) mádártávlathoz kísérd figyelemmel a munkájukat elfelejtő, órákon át bulizó polgárokat. Tetszik a dolog, nem?

A program, bár világszerte megjelent, az Acclaim „jóvoltából” kicsit nehézkesen vándorolt el Magyarországra. Azt viszont aláírom, hogy rendkívül ötletes, a sok poén és laza megoldás tényleg újszerűvé teszi. Igényesen kidolgozott, jól megírt progiz (megkockáztatom: az Acclaimtól nem vártam ilyen szép stratégiát), eddig egyetlen komoly hibát sem fedeztem fel benne, hacsak azt nem, hogy egy kicsit nehéz...

Már órák óta dolgoznak a tervrajzon. Vértörő szemekkel görnyedeznek az óriás rajztábla felett, hogy kidolgozzák a város legapróbb részleteit is. Az építészeti feladatokon kívül figyelniük kell a lakosság érdekeire, a nyersanyagforrásokra, a politikai és egzisztenciális különbségekre, és sok minden másra. Zong és Júpi meggyőződése: a főnökkel, a Constructorral nem lehet tréfálni!

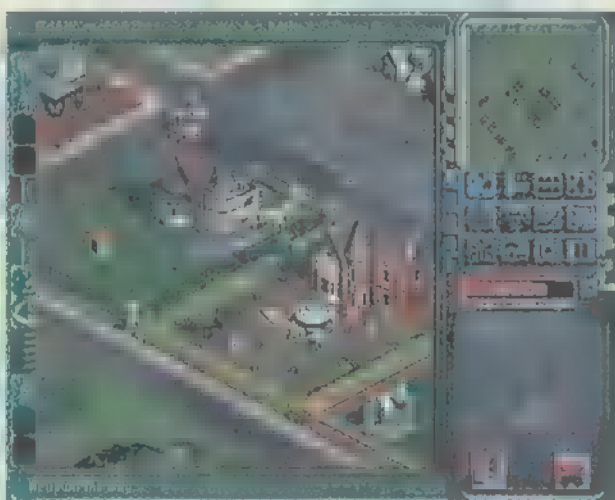
Először füves mező tárul elé, közepén egy betonbunker kinézetű építménnyel. Ez a főhadiszállásod, s az, hogy majd két méter vastag betonfala van, azt hiszem, sok mindent elárul. Munkásaid és az építésvezető már epekedve várják, hogy hozzá-

foghassanak a munkához. Gyorsan meghatározod az épület helyét, a telek nagyságát és állását, már nincs is más hátra, mint hogy helyszíntre küld az embereidet. Nekilátnak, s egy kettőre felhúzzák a fűrészüzemet. Most, hogy már van fa, elérke-



Ha megépíted mind három darab egyes szintű konyhát, a tanács tagjai néhány újabb tervvel kápráztatnak el, amelyek töb-

bek között a cementgyár alaprajzait is tartalmazzák. Ez már jóval drágább beruházás, és lassabban készül, mint fűrészüzem. Ha megépíted, a kettes szintű házak terveit is megkapod. Ám még mielőtt vadul nekilátnál az állványozás-



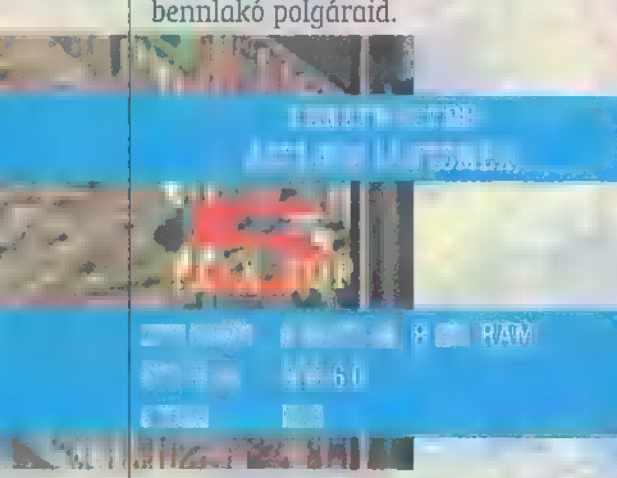
zatt az idő néhány ház alapjának letételéhez. Ám ezeket már nem elég csak megépíteni, a kert és a ház berendezésének feladata is rád hárul. Ha például felszépíted a hálószobát, hamarabb – hmmm... hogy is mondjam... – termelődnek az utódok, s ha a fürdőszobát is fejleszted, tovább élnek a bennlakó polgáraid.

nak, gondolkodj egy kicsit.

Hiszen szép dolog, ha fejlettek, modernek városodban az épületek, de nem árt, ha megfelelő szintű emberek is laknak bennük, hiszen ők több lakbért fizetnek. Egyes szintű polgárod már van. Csak telepíts egy számítógépet munkáscsaládhoz gyermeknevelés céljából, s máris októdnak a kettesszintű porontyok. A „kompjütert” és hozzá hasonló apróságokat a Gadget factory-ban készítheted el. Tehát minden szépen



CONSTRUCTOR



Ms Flight Simulator 98

Bizony, bizony, idén már kerek 15 éves a Flight Simulator-sorozat. A Commodore 64-től hosszú volt az út a vadonatúj, 98-as verzióig – mesterpilótánk, Trau vezette kedvenc repülőgépeit.

Valahogy 15 év alatt sem sikerült igazán nagy tömeget meghódítania ennek az igen színvonalas játéknak. Ennek legfőbb oka talán a megszokott értelem-ben vett akcióhiány (azaz nem lehet lövöldözni), illetve a bonyolultság lehet az oka. Hiszen melyik más szimulátorban működik gyakorlatilag minden műszer, és hol kell ennyi dolgra figyelni csak a levegőben maradás érdekében? Ez az átlagos szimulátorokhoz szokott játékosokat elborzaszthatja, pedig nem kis élmény egy viharos éjjelen lerakni Ferihegyre a Learjetet! Nehezebb, mint leszedni egy MiG-29-est valamelyik mostanság divatos F-22-es lövöldében.

Az elszántabb pilótajelöltek viszont csemegeként fogadják a kor igényeihez igazított FS-t. A játék mellé olyan nevek sorakoztak fel, mint a Cessna Aircraft Company, a Bombardier-Learjet Business Aircraft és a FlightSafety International. Csinos kis névsor...

Radikálisan, az ígéretek szerint több mint 60 százalékkal gyorsították a megjelenő képek sebességét repülés közben. Kifejezetten ajánlják a 3DFX kártyák használatát, nem véletlenül. Nem csak a képek terén javítottak, hanem a hangeffektek is teljesen újak mondhatók. Ha egy kétmotoros repülőgép jobb oldali hajtóművét beindítod, tényleg jobbról jön a hajtóműhang. Nem semmi... Szintén óriási újításnak számít a DirectX 5.0-ás verziója – bár „kissé” érdekesen (azaz ahogy sem) működik együtt a Win95 páneurópai változatával... Ez a kis huncut lehetővé teszi a „force feedback”-hatással bíró joystickok alkalmazását. Hogy ez mi a nyavalyát jelent? Olvasd el az ECTS beszámolóban!

Visszatérve a programhoz, nem álltak meg csak az egy-személyes repkedéseknél. A legnagyobb durranásnak szerintem a csoportos lezuhanások lehetősége ígérkezik. Mind helyi hálózaton (LAN), mind az Internet segítségével egyszerre

nyolcan hasíthatjuk a széles kék eget. Bár, kipróbálva a programot, igencsak kérdésesnek tartom a kellő sebességű adatátvitelt, főleg az Internetes alkalmazás esetén. Ugyanakkor fantasztikus móka lehet, ha egy összeszokott csapat virtuális repülőnapot tart valahol Ferihegy felett... Természetesen a program alapvetően az Internet Gaming Zone-ját támogatja. A csatlakozás történhet modem és soros kábel segítségével. Gondolva a jövőre is, a Win98-(leánykori nevén Memphis) felhasználók egyszerre több monitort használhatnak, több videokártyá-

val. Így külön monitort kaphat, mondjuk a cockpit, a rádiópanel, a térkép... Szép dolog, csak egy kissé költséges.

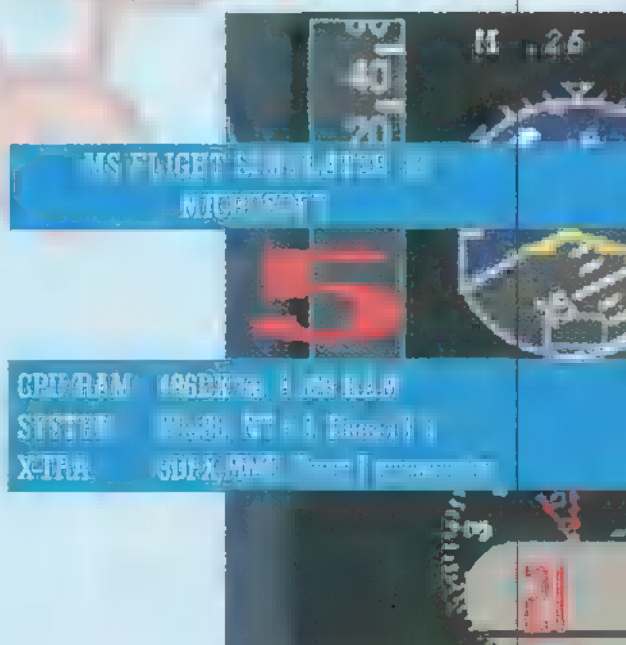
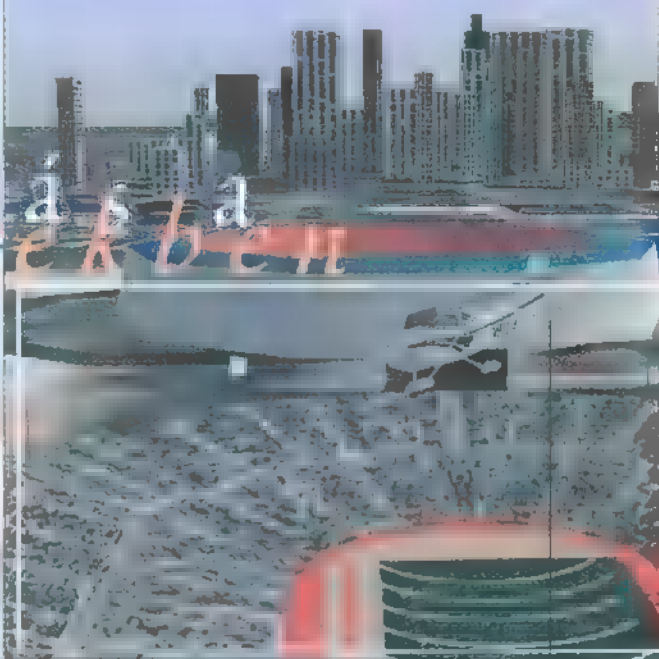


A játék maga határozottan kellemes. Ami legelőször feltűnhet az új próbálkozóknak, hogy itt a gépet a kormányval nem elfordítom a kívánt irányba, hanem egy folyamatot indítok el. Ahhoz, hogy a kívánt irányba álljon a gép, ellenkormányzást is alkalmazni kell. Ha megtalálod a kellő egyensúlyt, nyert ügyed van. Ajánlatos először egy kisebb „vason”, mondjuk a Cessna 182S-en kezdeni, majd akár a Boeing 737-400-as is meglovagolható. Kifejezetten csemegezámba mehet a vitorlázó repülőgép, én egyelőre nem mertem kipróbálni.

Új nézettel is gazdagodott a választék, Virtual Cockpit néven. Mint az elnevezésből is kitalálható, kifejezetten élethűre tervezett kabinból próbálhatod lerakni a 13L kifutóra a Learjetet. Ha

nem nyert, kissé idegesítő animáció segítségével szemléltetheted meg a gép 80 darabra szakadását. Kifejezetten barátságos dolog például a Grand Canyonban lavírozni a Boeinggel. Egyszer már sikerült. Na jó, másfél percig... Nem csak reptereket kereshetünk fel gépeinkkel, hanem egy Bell 206B JetRanger nyergében ülve akár a World Trade Center tetejére érkehet a pilóta. A helikopter sikeres vezetéséhez joystick, throttle control és pedál szükségeltetik. Határozottan realisztikus lehet a helikopter vezetése, nem igaz?

A több mint háromezer (!) repülőteret tekintve, igen sok időbe telik majd mindegyik felkeresése. Sebaj, hiszen jönnek a hosszú és unalmas téli esték, mi tart vissza a dzsakartai bal kifutótól, ember?



Dark Earth



Az eget fekete fellegek borították, a hideg csontig hatolt. A bibliai prófécia beteljesedni látszott, mikor a XXI. század elején egy égítest ■ Föld légkörét átszakítva meteorok ezreivel borította el az emberiség bölcsőjét. Kevesen éltek túl a kataklizmát, s még kevesebben az azt követő időket... A maroknyi túlélőt, kik dacolva a halállal elindultak, hogy elültessék az emberi faj utolsó magjait, a nukleáris tűz gyermekei, genetikai mutánsok százai marcangolták. Három generációval ezelőtt lettek a még érintetlen területre, s felépítették Spártát, ■ jövő alapjait. A város két részből áll, a felső és alsóvárosból, melynek lakói nem keveredhetnek egymással - a felsőben élők ■ Tűz őrei védik az alsóvárosi támadásoktól. A technikai fejlődés megtorpant, ismét végig kell járni az utat a középkortól. Király nincs, a hatalom ■ Fény Papjainak kezében van, kik nemcsak irányítók, de gyógyítók is. A remény lassan, de biztosan kezd visszaköltözni az emberek szívébe, de ez csak a csalóka látszat... Spárta és ■ emberiség ismét elemi veszélyben van, s csak egy ember írhatja újra ■ történelmet: Arkhan, a főszereplő gúnyájába Jon bújít.

A francia Kalisto cég örök időre beírta magát az emlékezetembe. A londoni kiállításról Mr. Chaos egy üveg bordóival egyetemben jött meg, amit a mai napig nem tudunk kinyitni (kivéve Newlocalt, aki

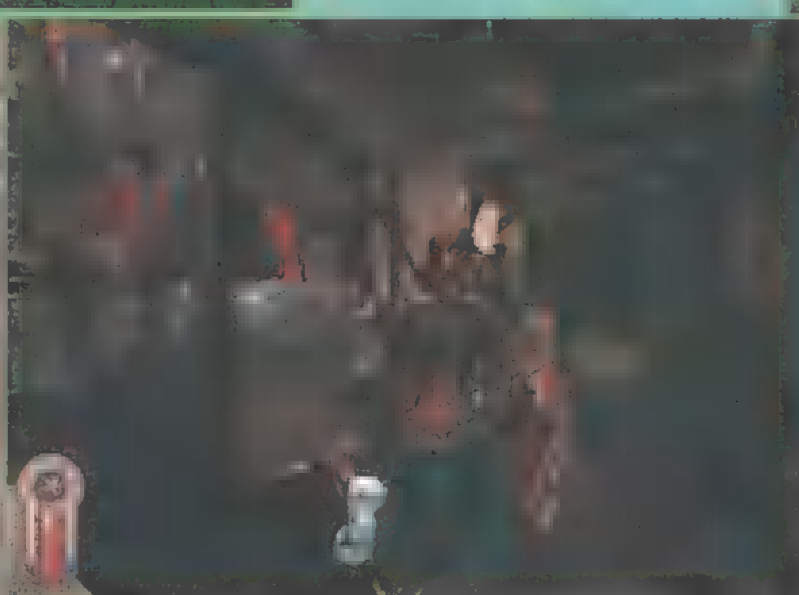
kalandelemi sémák állnak rendelkezésére, információszerezés, tehát beszélgetés füvel-fával, és a harc. Újdonságnak számít a hangulatváltoztatás, mely szerint egy gombnyomással agresszívé válhatunk, így ráijesztve a másikra, vagy például ■ ládáknak keresgélve nagyobb esélyünk

lehet ■ sikerre. A fejlesztők elsősorban a beszélgetésre helyezték a hangsúlyt, s másodlagos szerephez jutott az akció. Előnye nyelvtudásunk csiszolása, illetve a hosszú játékmenet, hisz ha nem kötünk bele olyanba, akibe nem kell, sokáig élhetünk. A hasonló játékok hátrányaként a hosszú játékmenetből adódó érdektelenséget említeném



egy ollóval az egekig freccsentette). Ekkor hallottam először a cégről. 1997-ben döntött úgy a bordeauxi csapat, hogy önállósítja magát, s kiadták a fenti idézet alapjaira épülő kaland-akciójátékukat, a Dark Earth-t.

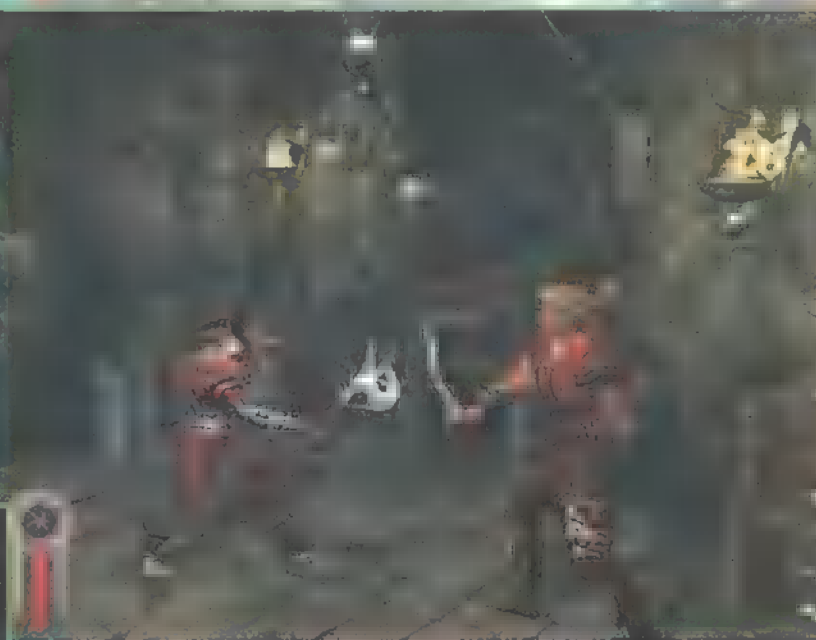
Feladatod a civilizáció utolsó morzsájának megmentése. Ennek érdekében a klasszikusnak mondható



meg, amit a hevesebb vérmérsékletű játékosok nem feltétlenül szeretnek. A helyzet itt viszont teljesen más, hisz ■ Dark Earth sohasem lépi át azt a határvonalat, melyen túl a rengeteg szövegelés unalmas lenne.

A játék Softimage-dzsel és 3D Studioval előre generált háttérrel előtérrel zajlik, leginkább egy Alone in the Dark-Bioforge-Tomb Raider kereszteződéshez hasonlít. A Kalisto mindig hangsúlyoz-

za a real time kalandjáték frázist, s igazuk is van, hiszen körülbelül száz szereplővel találkozhatunk, dumálhatunk, de akár nekik is támadhatunk. A résztvevők mindegyikét a texture mappeltség, a valósídejű árnyékolás, illetve ■ remek fényhatások jellemzik. A valóság-hűséghez hozzátartozik a



teljes 3D orientáltság, valamint a karakterek több ezer mozdulata, melyeket a gép real time-ban számol ki. A bejárható helyek száma közel 250 (ezek egy része rejtett, titkos terem), a cselekményeket fixen rögzített kameraállások mutatják - a hangeffektek és az aláfestő zenei hatások jó megválasztása csak még élvezetesebbé teszik a játékot. Az irányítás borzasztó egyszerű, jobbra-balra mész a kurzorral, Shifttel futsz, Ctrl-lal harcolsz, space-szel a többi mást csinálhatod. A proggi teljes mértékben kihasználja a DirectX-ben rejlő grafikai és audio támogatást. Ha nem tudnám, hogy a Tomb Raider 2 és a Fighting Force a küszöbön toporog, megengedném magamnak az év játéka kijelentést, de így csak annyit mondhatok, mindenképpen biztos befektetésnek látszik. Te is egyetértesz majd - ha elakadnál a játékban, a CD mellékleten közzé tesszük a teljes, részletes végigjátszást.

VEGIGJÁTSZÁS



5

WIN95 DIRECTX 3

ACOMP

- 11.3" színes TFT (Aktív mátrix) SVGA 800x600 képernyő
- Intel Pentium MMX 166MHz processzor
- 16MB RAM, 256KBCache
- 1,44MB floppy drive
- 1400MB merevlemez
- 11x sebességű CD-ROM meghajtó
- SoundBlaster kompatibilis, 16bit-es hangkártya+ Wavetable
- PCI SVGA videokártya 2MB RAM-mal
- TouchPad
- 3db PCMCIA kártya hely, ZV port, Docking Station csatlakozó, Infra port, beépített sztereó hangszórók. Külső monitor, nyomtató, soros port, hangfal és mikrofon csatlakozó. Bőr hordtáska. TV-OUT (kompozit video és sztereó hangkimenet)
- MS-DOS 6.22 vagy Windows 95 igény szerinti telepítése
- Budapest területén ingyenes helyszíni kiszállás és üzembehelyezés!
- Made in Germany

Nettó ár: 499.992 Ft



- 12.1" színes TFT (Aktív mátrix) SVGA 800x600 képernyő
- Intel Pentium MMX 200MHz processzor
- 32MB RAM, 512KB Cache
- 1,44MB floppy drive
- 2100MB merevlemez
- 16x sebességű CD-ROM meghajtó
- SoundBlaster kompatibilis, 16bit-es hangkártya + Wavetable
- PCI SVGA videokártya 2MB RAM-mal
- TouchPad
- 3db PCMCIA kártya hely, ZV port, Docking Station csatlakozó, Infra port, beépített sztereó hangszórók. Külső monitor, nyomtató, soros port, hangfal és mikrofon csatlakozó. Bőr hordtáska. TV-OUT (kompozit video és sztereó hangkimenet)
- MS-DOS 6.22 vagy Windows 95 igény szerinti telepítése
- Budapest területén ingyenes helyszíni kiszállás és üzembehelyezés!
- Made in Germany

Nettó ár: 639.992 Ft

- 13.3" színes TFT (Aktív mátrix) XGA 1024x768 képernyő
- Intel Pentium MMX 233MHz processzor
- 32MB RAM, 512KB Cache
- 1,44MB floppy drive
- 3200MB merevlemez
- 16x sebességű CD-ROM meghajtó
- SoundBlaster kompatibilis, 16bit-es hangkártya +Wavetable + 3D
- PCI SVGA videokártya 4MB RAM-mal
- TouchPad
- 3db PCMCIA kártya hely, ZV port, Docking Station csatlakozó, Infra port, beépített sztereó hangszórók. Külső monitor, nyomtató, soros port, hangfal és mikrofon csatlakozó. Bőr hordtáska. TV-OUT (kompozit video és sztereó hangkimenet)
- MS-DOS 6.22 vagy Windows 95 igény szerinti telepítése
- Budapest területén ingyenes helyszíni kiszállás és üzembehelyezés!
- Made in Germany

Nettó ár: 899.992 Ft



MINDEN HELYSZÍNEN INGYENES HELYSZÍNI KISZÁLLÁS ÉS ÜZEMBEHELYEZÉS! IT EYES PC SZAKTUDÁS ÉS ADUNK!

ACOMP HEST:
ACOMP BUDA:
POLUS CENTER:
ACOMP online:
FAXBANK:
Nyitvatartás:

1135 Budapest, Szent István u. 74/a. Tel./Fax: 149-6165. Tel: 149-2101
1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel./Fax: 136-6790
1192 Budapest, Szentmihályi út 131. Tel./Fax: 417-8821, 417-8079
<http://www.acomp.hu>
2-333-666/147788 (Társaság ügykezelésének kiterjedése)
Hívás díjának: 9.00-17.00. Szombaton: 9.00-13.00

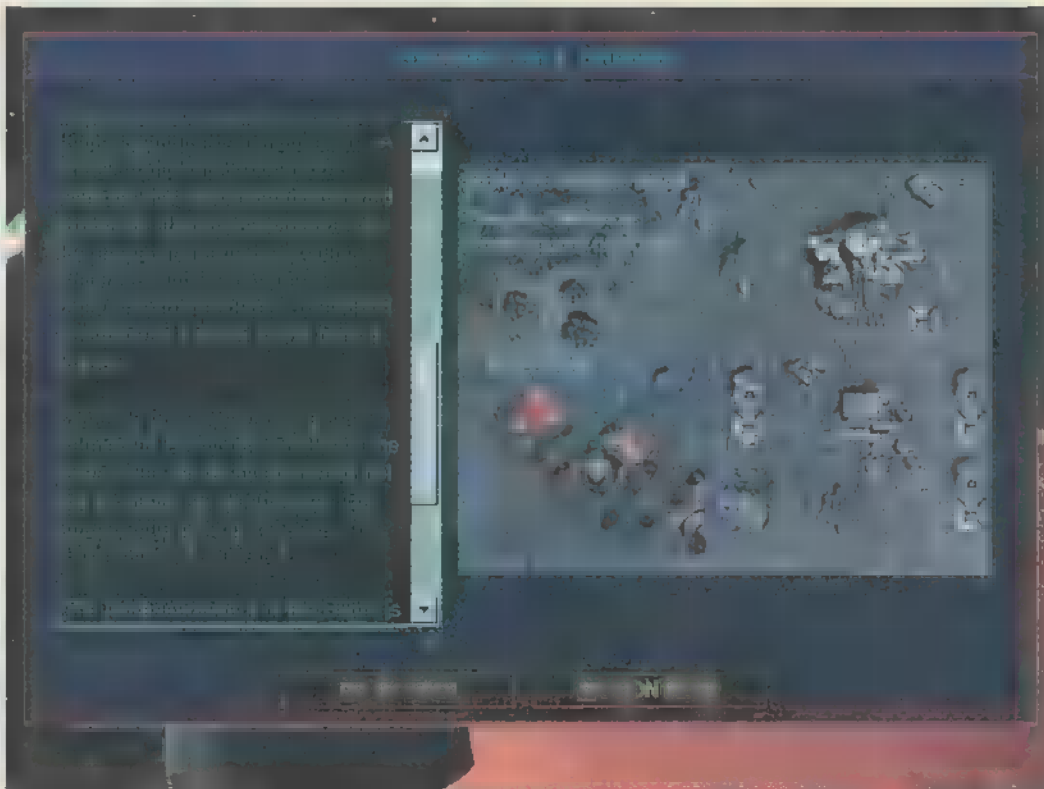
A POLUSCENTRUMON a hét minden napján 10-20 óráig, Vasárnap 10-18 óráig
Az árak változtatásának jogát fenntartjuk!

Outpost 2: Siedled Destiny

Még a kezdet kezdetén, a PC-X hajnalán született meg a Sierrától az első rész, amelyről akkor mi is beszámoltunk. Azóta jócskán átértékelődött a stratégia fogalma. Hogy a rendkívül erős mezőnyben miként állja meg a helyét az Outpost második része, arról Júpi és Csakazértis Zong számol be.

A halott Föld utolsó túlélői voltak. Már majd' egy évszázada hánykolódtak a csillagok ezrei között, sebtében készített űrhajójukon egy bolygót keresve, melyet egyszer majd talán az otthonuknak nevezhetnek. A hajót irányító mesterséges intelligencia érzékelte, hogy a nyersanyagok szintje vészesen kezd a minimális alá süllyedni, tehát megtette az évtizedekkel ezelőtt beprogramozott teendőket, s felébresztette hosszú, hibernált álmából a túlélők vezetőit. A néhány főből álló tanács meghozta a kritikus döntést: ha ennyi idő alatt nem sikerült Föld-szerű bolygóra bukanniuk, ezután sem fognak. Az utazás tehát egy közeli bolygón ért véget, melyet Új-Terrának neveztek el.

landolókat is felhasználták. Először mindenki csak „Outpost”-nak nevezte a kicsi települést, de később, ahogy nőtt, igazi nevet is kapott: „Éden”-nek keresztelték. A neve inkább az emberek vágyát tükrözte, mint a valóságot. Bár kezdetben minden rendjén valónak tűnt, a belviszályok később aláásták a békét és a nyugalmat. A dolgok kezdtek rosszra fordulni és az emberek két csoportra szakadtak. Az egyik meg akarta hódítani az Új-Terrát, a másik pedig alkalmazkodni akart nem éppen barátságos körülményeihez. A viták egyre élesebbé és hevesebbé váltak, majd végül a második csoport úgy döntött, hogy elvi-



Az igazat megvallva egyáltalán nem hasonlított a Földre. Veszélyes volt, kiszámíthatatlan, de ugyanakkor a maga módján gyönyörű is. A túlélők nekiláttak egy új város felépítésének; mindent felhasználtak, amit csak lehetett, még a csillaghajót és a

szi jogos részét a készletekből és önálló várost, ezzel együtt kolóniát alapít, aminek „Plymouth” (támasz) nevet adja. Időről időre történetek kísérletek a két kolónia egyesítésére, de úgy tűnt, minden szó csak mélyíti a két fél között húzódozó árkot. Mikor Éden közölte, hogy nemsokára képes lesz Föld-szerűvé alakítani Új-Terrát, s ezt, amint

lehet, meg is teszi, Plymouth felháborodott. Válaszul megszakították a tárgyalásokat, s elküldték a „shut down”-parancsot a bolygó körül magányosan keringő kommunikációs műholdnak, nem gondolva arra, hogy talán soha nem fogják tudni visszakapcsolni. A két kolónia évekig hátat fordított egymásnak, technikájuk és népességük külön fejlődött. Soha nem értették igazán, hogy mi is volt az oka szétszakadásuknak, de arra még álmukban sem gondoltak, hogy egy hamarosan bekövetkező katasztrófa tűzben és harcban fogja őket egyesíteni.

Édenben, a zárt ajtók és megerősített ablakok mögött folyó titkos kísérletek lassacskán kezdtek gyümölcsöt hozni. Nem csupán azt sikerült elérniük, hogy meg tudják zabolázni az időnként őrült módjára tomboló bolygót, de még arról is gondoskodtak, hogy senkinek se legyen módja megállítania őket. Az égvilágon senkinek. Ám mikor a vezetők már éppen ünnepelni kezdték győzelmüket, ■ dolgok menete borzasztó fordulatot vett... Mert eközben, ■ Plymouth alatt több ezer éve csendesen pihenő kövek melegedni és mozogni kezdtek, meghazudtolva minden lehetséges matematikai és geológiai számítását. Most, az Új-Terrán minden szabály megváltozni látszik, egyet kivéve: az emberi faj kipusztulása nem lehet ■ megoldás...

Annak, aki komolyan foglalkozni akar ezzel az egészen jó kis játékkal, feltétlenül ismernie kell a sztorit, s ha nem találkozta volna az első résszel, íme egy kis történelem. Valamikor '94 táján született meg az első rész: az ötlet nem volt rossz, de a játék maga – mondjuk ki – játszhatatlan volt. Pedig a fejlesztők komoly munkát öltek a projektbe, és több kiegészítést is tervbe vettek, amelyeknek kiadására sohasem került sor. Most átgúrták az egészet, áttéve ■ játékot a ma méltán oly népszerű real-time-os környezetbe. A teendőket leegyszerűsítették, oktatómodult is készítettek, átrajzolták a grafikát (ez lehetett volna sokkal, de sokkal szebb is), többjátékos-módot is beépítettek (gondolva az Interneten keresztüli játéokra), szóval egy eladható terméket készítettek.

Első ránézésre csak klónnak tűnik, ám ahogy haladunk előre, rádöbbenünk, hogy korántsem az. Inkább ■ gazdasági részre fektettek hangsúlyt, de a harc is színvonalas. Már a kezdetekkor komoly problémákba ütközünk, függetlenül attól, hogy küldetés-módban játszunk-e vagy sem. A már megszokott női géphang folyamatosan szajkózza, hogy ebből van kevés, az fogyott el, a fél populáció kihalt stb. Az első csalódás ellenére sem érdemes kikapcsolni a „cica” hangját, hiszen sokszor figyelmeztet olyan dolgokra, amiket mi nem is veszünk észre.

Szóval megépíted az első épületeket, amelyek úgy-ahogy ellátják a még születőben lévő kolóniát. A minimális mennyiségű nyersanyagból alig futja valamire, tehát sürgősen utánpótlás után kell nézned. Erre szolgálnak ■ felderítők, akik a potenciális lelőhelyeket fedezik fel. Őket követik a geológusrobotok, akik a minták alapján pontosan megállapítják, mi is rejtőzik ■ föld mélyén. A megfelelő bánya kiválasztása és telepítése ezután már gyerekjáték. Ahogy fejlődik a technológia, szinte minden erőforrást kiaknázhatsz az izzó vulkánok krátereitől a „szelidebben” kitörő gejzirekig. Ha minden összejön és egy éppen kitörő vulkán ■ törli el Új-Terra felszínéről bányádat a közelben lézengő szállítókkal együtt, akkor már elkezdhetsz azon gondolkodni, hogy mire is fordítsd a remélhetőleg folyamatos nyersanyag-utánpótlást. Mindenek előtt nem árt, ha megfelelőbb körülményeket teremtesz kolóniád lakóinak. Az egyetlen lehetőség erre,



egyik előretolt állásodat. De nem kell elkeseredned, ha minden pozitívban van, ■ tartósan „süt a nap”, a morál emelkedni fog. Ennek hatására gyerekek tömegei fognak születni, akikből egy kis idő elteltével, az egyetem közreműködésével automatikusan dolgozók lesznek. A tudósok képzésére külön kell utasítást adnod. Vigyázz, mert az egyensúly a tudósok és ■ dolgozók száma között nagyon kényes. Csak akkor növeld tudósaid számát, ha már megfelelő számú dolgozó áll rendelkezésre ahhoz, hogy kiszolgálják őket. Ha jól haladsz, szerencséd van, ■ elkerülöd a sokszor az

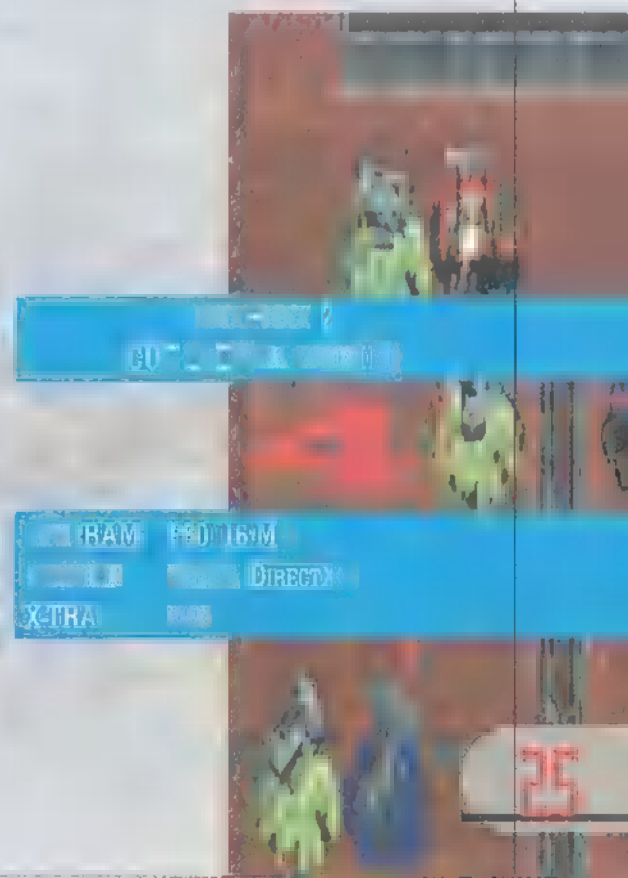
ellenség támadásainál is veszélyesebb természeti csapásokat. (amiket csak megjövendölni tudnak a tudósok, kiküszöbölni nem) akkor azon kapod magad, hogy kolóniád lassan körvonala-zódik a térképen, s nem csak egy kis maszat ■ monitoron. Ha játékod céljaul a populáció növelését választottad, akkor lassacskán megjelenik a hatalmas népszerűségnek örvendő „mission completed” felirat. Ha azonban úgy döntöttél, hogy ki akarod menekíteni embereidet ebből a

Szerintem leginkább onnan lehet igazán megállapítani, hogy egy játék mennyire jó, hogy mikor nézel először az órádra (ez a stratégiát kedvelőknél alapban 48 óránál hosszabb idő). Nem tudom, te miként leszel vele, de nekem olyan hamar elszaladt ez az idő, hogy észre sem vettem, sőt napokig nem akartam megtalálni az órám. A hangulat valami fantasztikus. A grafika ugyan sikerülhetett volna egy cseppet szebbre is, és néha ugyanazt az átkötő animációt látod, de így is magával ragadó az egész. Amikor egy kisebb katasztrófa megöli tudósaid felét, szinte már az agyad is a szemed mellé tapad a monitorra, annyira figyelsz, hogy újra rendbe hozz mindent. Ám a női hang továbbra sem enged, hiszen tudod, az emberi élet mindennél fontosabb ■ Új-Terrán...

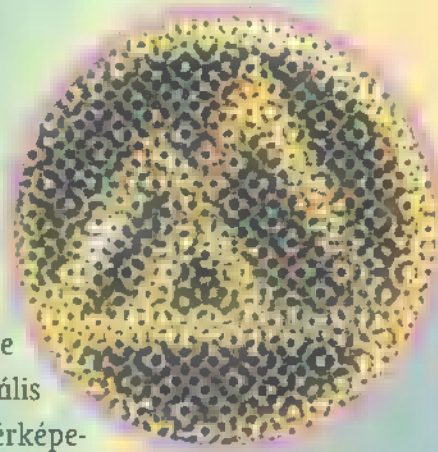


hogy komolyan koncentrálsz a fejlesztésekre. Projectekből mindig lesz elég, tudósokból már kevésbé. Igen, a tudós egy érdekes jószág. Elég körülményes előállítani, halálba sodorni annál könnyebb. Elég egy kis morálcsökkenés, vagy egy rövid áramkihagyás, s máris elnéptelenednek ■ laboratóriumok. Na, de mitől is függ a morál? Az időjárást kivéve mindentől. Csökken, ha a termelési mutatók negatívba csapnak át, nincs elég katasztrófaelhárító alakulat, vagy csak egyszerűen atomjaira robbantják jóindulatú embertársaid

pokolból, akkor még egy űrhajót is meg kell építened, és fel kell szerelned az útra. Ez természetesen rengeteg nyersanyagot igényel, a ritkább és a gyakoribb fajtából egyaránt. Tehát ■ árt, ha megkísérelted kiaknázni az összes lehetséges nyersanyagforrást. Persze, ahogy ezzel arányosan fokozatosan nő a kolóniád, még inkább sebezhető lesz. S hidd el, a bolygó és az ellenség, együttes erővel mindig megtalálja a gyenge pontod.



Betrayal in Antara



szerevell). A képességek pedig jobbra a gyakorlással fejlődnek majd, de ennek legalább minimális hasznát láttam... A térképezésről inkább nem nyilatkozom, csak annyit, hogy teljesen kényelmetlen és idióta dolog a fontosabb helyeket kézzel jelölgetni (ráadásul unalmas is), így azután –



legnehezebb szint ide vagy oda – szépen visszakapcsoltam ezeket az opciókat is.

Szóval ott tartottam, hogy Kaelyn is csatlakozik hozzájuk, és hárman mennek tovább... Az első fejezetben csak el kell jutni William apjának rezidenciájára, de jobb, ha nem nagyon kapkodjuk el a dolgokat! Szépen körbenézegetünk, leverünk minden gonosz útonállót (ha sikerül hosszúkartot szerezni, akkor ez lényegesen könnyebb lesz, mint a játék legelején), és cuccaikat elvisszük a helyi kovácsokhoz, ahol majd pénzzé konvertáljuk őket. Érdemes tisztességesen megszeszedni, mert utunk végcéljánál majd chain mail-t kell venni, amiből három darab már elég komoly összegbe kerül!

Néhány kisebb küldetést is megcsinálhatunk: úgymint ló-doktor küldözgetése, földjéről elűzött paraszt tulajdonának



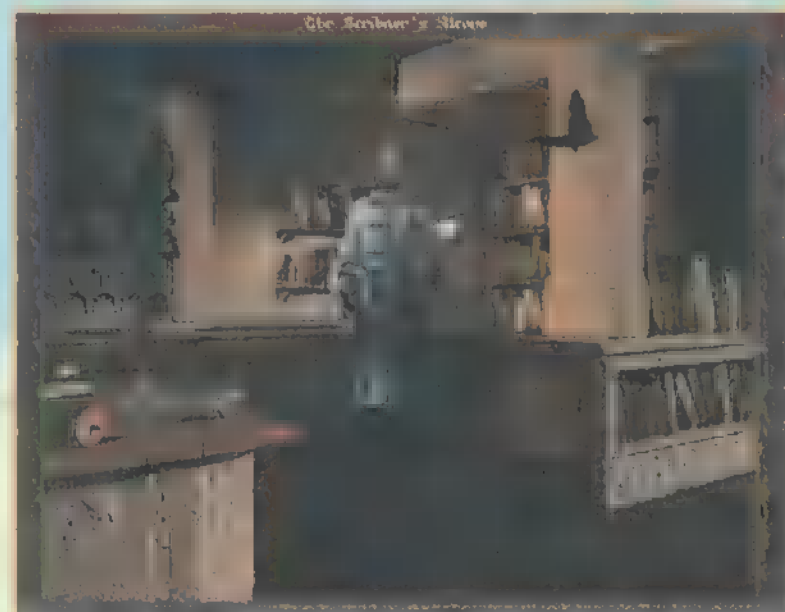
A *Betrayal at Krondor* RPG szakértőnk, **Pellus** szerint minden idők egyik legjobb szerepjátéka. Ebben nem kis részben szerepe volt Raymond E. Feistnek is, aki a nagyszerű sztorit alkotta, ráadásul a program az akkori idők egyik legjobban kidolgozott darabja volt, grafikailag és zeneileg egyaránt. Itt a folytatás!

Kíváncsian vártam az Antara megjelenését – igaz, a sztori már nélküli Feist mestert... Nos, a benyomások elég vegyesek. Eleinte teljesen le voltam törve – a grafika nem az igazi, a hangok úgyszintén, a sztorival kapcsolatban pedig eddig már több komoly csalódás is ért (bár még csak a harmadik fejezetnél tartok). Aztán szépen kiderült, hogy csak „kezelnem” nem tudom a programot, mert néhány dolgot nem úgy akartam megoldani, ahogyan a Sierránál azt elképzelték – és persze nem működött. Csak megjegyezném, hogy szerintem ez nagy hiba: egy szerepjátékban csinálhassak (majdnem) azt, amit akarok! Persze nem árt, ha van valamilyen visszajelzés! Itt pontosan ezt hiányoltam: annak ellenére, hogy egy küldetést befejeztem, mindig pontosan

benne rejlő varázslói tehetségnek. Újdonsült barátja (William) megígéri neki, hogy segít kibontakoztatni neki ezt az adottságát és bemutatja udvari mágusuknak. Így aztán a két fiú elindul világot látni... Ha ügyesek vagyunk, akkor hamarosan egy hölgy (Kaelyn) is csatlakozik hozzájuk, így már hárman folytatják útjukat, hogy felderítsék az árulók kiletét Antarában (be kell vallanom, hogy a harmadik fejezetben is eléggé sötétben tapogatózom még, de a címből arra következtek, hogy ez lesz a feladat).

A játék kezelésével nem lesz sok problémánk, főleg, hogy jobb klikkre mindenről infót kapunk, és ha a legnehezebb szinten játszunk, akkor minden új képernyőről, amire belépünk, részletes tájékoztatást

ad a program (ez tényleg hasznos és értelmes szolgáltatás, nem kell állandóan a gépkönyvet bújni)! Apropó, nehézségi szintek! Szerintem ez szinte mindegyik játék lényegi pontja, de itt sem sikerült jól megoldani! Ugyanis semmi pozitívumot nem kap az, aki nehezebb szinten játszik – egyszerűen csak szívatja magát. Egyébként két szempontból is lehet ne-

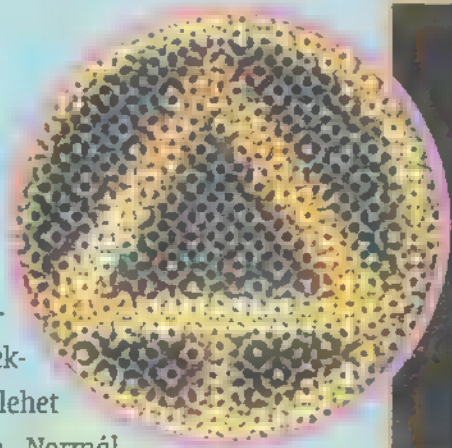


san ugyanazokat a szövegeket mondták a szereplők, és fogalmam sem volt, hogy jól csináltam-e a dolgokat, vagy sem. A kezelési trükkökre még visszatérek, nehogy más is úgy járjon, mint én...

A kerettörténet elég egyszerű: egy egyszerű fogadólegénykét (Arent) alakítunk, aki egy „mindennapos” kis horgászkaland során megmenti a helyi kormányzó fiának életét. Természetesen ezt nem zseniális kardforgató képességének köszönheti, hanem a

nehézségi szintet állítani: a „difficulty level” a játék keménységét állítja (durvább ellenfelek, rosszabb tárgyak), a „player experience level” pedig a kezelést bonyolítja. Ez azt jelenti, hogy például nekünk kell a varázslattanulást vagy a képességek fejlődését irányítani, illetve a térképre feltenni a jelöléseket. Az első kettő kézi irányításával teljesen egyetértenék nehezebb szinteken, ha valami bonyolult dologról lenne szó! De például a varázslatok tanulása annyira lineáris (eddig egyszer fordult elő, hogy két varázslatot is lehetőséggem volt megtanulni!), hogy semmi értelme a kézi állítgatásnak (vö. mondjuk a Wizardry rend-

Szerepjáték (leírás)



visszaszerzése, elveszett kisgyerekek hazaszállítása stb. Már ezekenél a küldetéseknél is szükség lehet PÉNZ és ÉLELMISZER átadására. Normál tárgyak átadása nem okozhat gondot (a jobb alsó kis ablakra kell húzni – például a boltokban), de ha rákattintunk a pénzünkre vagy az élelmiszerünkre, akkor azok megjelennek tárgyként, és azokat is lehet adományozni! Ez az, amire eleinte nem jöttem rá, és emiatt a második fejezetben elég sokáig szórakoztam, míg átjutottam. De persze ez sem volt elveszett idő, mert a képességek automatikus tanulásával eközben is fejlődtek ■ karaktereim, noha egyetlen ellenfél sem volt se közel, se távol (mellesleg ez sem tetszik – eleinte hemzsegnék az utak ■ rablóktól, de mindet meg lehet tisztítani és a későbbiekben már senkivel sem találkozunk)!

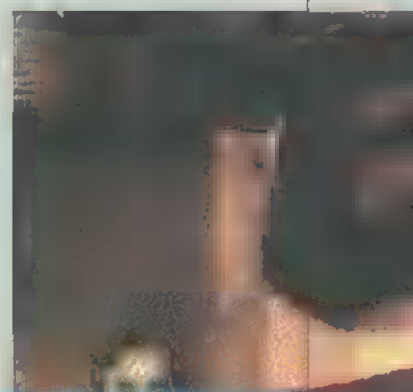
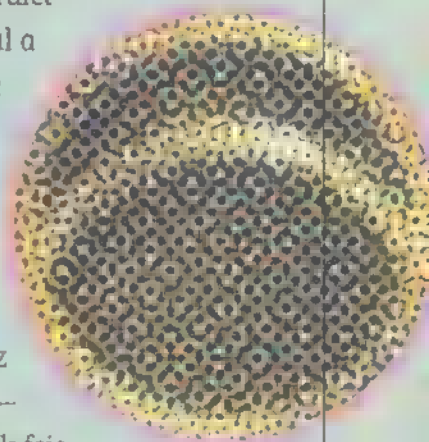
A második fejezetben előbb egy varázsló teamániáját kell kielégítenünk, majd egy darabban eljutnunk Tidoróba. Számomra ez már nem jelentett különösebb problémát, noha itt már felbukkant útközben egy-két komolyabb ellenfél is. Az első nehezebb feladat Tidoróban vár ránk! Pihenni nem lehet, ■ fogadók pedig a fesztivál miatt mind dugig tele vannak! Ráadásul itt már az egyszerű rablók is törrel szurkálnak, a kereskedők pedig – akárcsak mi – szintén láncingekkel vannak felszerelve. Ha egy régi barátunk segítségével mégis sikerül lehajtani fáradt fejünket, akkor már megfordul a kocka: szép lassan kiirtjuk a gonosz aljanépet a városból és beszerzünk egy-két jobb cuccot is (ez leírva elég rövidnek hat, de nekem egy vasárnapomba telt)! Ezután foglalkozhatunk a fő küldetéssel, vagyis ■ Consort elé járulással is... És itt kénytelen vagyok befejezni, mert magam is csak eddig jutottam! Természetesen, ha az égiek (és főleg Mr. Chaos) is úgy akarják, akkor ■ következő számunkban folytatjuk a részletesebb leírást.



Még végezetül egy rövid összefoglalás: már említettem, hogy a grafikától nem vagyok elájulva. Legalábbis elvárnám egy 3D-s rendszertől 1997 végén, hogy rendesen fel legyen textúrázva és – urambocsá! – esetleg némi mozgás is elképzelhető lenne. Például mozoghatnak a felhők, repülhetnek a madarak, csoboghatnak ■ vizek, szellő fújhatja ■ leveleket stb. Aki még emlékszik, az tudhatja, hogy a Krondornál szigorú voltam és megjegyeztem, hogy miért ■■ lobbognak a fáklyák – azóta növekedtek az igényeim. Ezenkívül a tereptárgyakkal is voltak problémáim: mintha mindent csak odabiggyesztettek volna – az egésznek nem volt olyan hatása, mintha egy másik világban járnánk! Ebből ■ szempontból a Krondor szerintem jobb volt! Attól meg különösen ideges szoktam lenni, ahogyan lezárják ■ 3D-s rendszerekben a terep szélét! Ha már ■■ mehetek akárhová (ami persze érthető – végül is nem lehet végtelen a bejárható terület), akkor legalább hihetően akadályozzanak meg ■ to-

vábbjutásban (tenger, sivatag, megmászhatatlan hegyek stb.)! De egy barna fal a terület szélén... Végül a történetről: be kell vallanom, hogy elég nehezen indult a sztori, de úgy tűnik, mégis lesz belőle valami – itt, a harmadik fejezetben már kezd ■ történet kialakulni!

Összefoglalva: ■ nagy RPG-hiányban talán komoly sikere lesz a Betrayal at Antaranak, azt is elismerem, hogy bizonyos elemei jobbak, mint ■ Krondoré (bár nagyon keresnem kellene ilyen pontokat), de az biztos, hogy semmiképpen nem hozta azt a mértékű javulást, amit sokan – köztük én is – vártam tőle.



BETRAYAL AT ANTARA
COC SIERRA (M)

CPU/RAM
WIN95
16 MB

Game Port

Halál ORGONRA!

ANTHONY THE BORGON & ALLIANCE

STRATEGIA (MÉRŐ)

Az AD&D alapú *Warhammer Fantasy Roleplay* a legújabb szerepjáték, amely az *AD&D* világát a *Warhammer Fantasy* univerzumban helyezi el. Ez a játék a *Warhammer Fantasy* univerzum egyik legizgalmasabb részét, a *Warhammer Fantasy Roleplay* első részét mutatja meg.

1 A játék a *Warhammer Fantasy* univerzum egyik legizgalmasabb részét, a *Warhammer Fantasy Roleplay* első részét mutatja meg. A játék a *Warhammer Fantasy* univerzum egyik legizgalmasabb részét, a *Warhammer Fantasy Roleplay* első részét mutatja meg. A játék a *Warhammer Fantasy* univerzum egyik legizgalmasabb részét, a *Warhammer Fantasy Roleplay* első részét mutatja meg.

Azraai vérenek leszármazottai voltak a legrosszabb korszakok korszaka. Ő volt az istenség jobb...



A játék a *Warhammer Fantasy* univerzum egyik legizgalmasabb részét, a *Warhammer Fantasy Roleplay* első részét mutatja meg. A játék a *Warhammer Fantasy* univerzum egyik legizgalmasabb részét, a *Warhammer Fantasy Roleplay* első részét mutatja meg.



A játék a *Warhammer Fantasy* univerzum egyik legizgalmasabb részét, a *Warhammer Fantasy Roleplay* első részét mutatja meg. A játék a *Warhammer Fantasy* univerzum egyik legizgalmasabb részét, a *Warhammer Fantasy Roleplay* első részét mutatja meg.

A játék a *Warhammer Fantasy* univerzum egyik legizgalmasabb részét, a *Warhammer Fantasy Roleplay* első részét mutatja meg. A játék a *Warhammer Fantasy* univerzum egyik legizgalmasabb részét, a *Warhammer Fantasy Roleplay* első részét mutatja meg.

A játék a *Warhammer Fantasy* univerzum egyik legizgalmasabb részét, a *Warhammer Fantasy Roleplay* első részét mutatja meg. A játék a *Warhammer Fantasy* univerzum egyik legizgalmasabb részét, a *Warhammer Fantasy Roleplay* első részét mutatja meg.

A játék a *Warhammer Fantasy* univerzum egyik legizgalmasabb részét, a *Warhammer Fantasy Roleplay* első részét mutatja meg. A játék a *Warhammer Fantasy* univerzum egyik legizgalmasabb részét, a *Warhammer Fantasy Roleplay* első részét mutatja meg.

A játék a *Warhammer Fantasy* univerzum egyik legizgalmasabb részét, a *Warhammer Fantasy Roleplay* első részét mutatja meg. A játék a *Warhammer Fantasy* univerzum egyik legizgalmasabb részét, a *Warhammer Fantasy Roleplay* első részét mutatja meg.

7. HETEDIK LEGIÓ

7th legion



STRATEGIA (MIRIS)

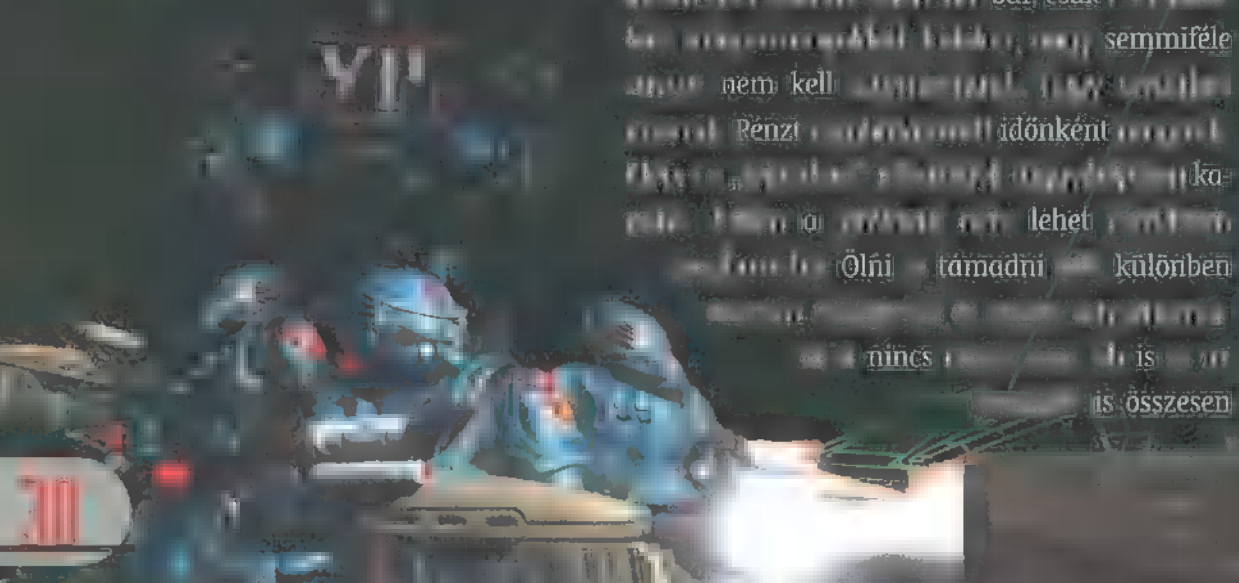
... az a legfontosabb, hogy a játékosok a tengeri csatákra... az a legfontosabb, hogy a játékosok a tengeri csatákra...

Az a legfontosabb, hogy a játékosok a tengeri csatákra... az a legfontosabb, hogy a játékosok a tengeri csatákra... az a legfontosabb, hogy a játékosok a tengeri csatákra...

... az a legfontosabb, hogy a játékosok a tengeri csatákra... az a legfontosabb, hogy a játékosok a tengeri csatákra... az a legfontosabb, hogy a játékosok a tengeri csatákra...

... az a legfontosabb, hogy a játékosok a tengeri csatákra... az a legfontosabb, hogy a játékosok a tengeri csatákra... az a legfontosabb, hogy a játékosok a tengeri csatákra...

... az a legfontosabb, hogy a játékosok a tengeri csatákra... az a legfontosabb, hogy a játékosok a tengeri csatákra... az a legfontosabb, hogy a játékosok a tengeri csatákra...



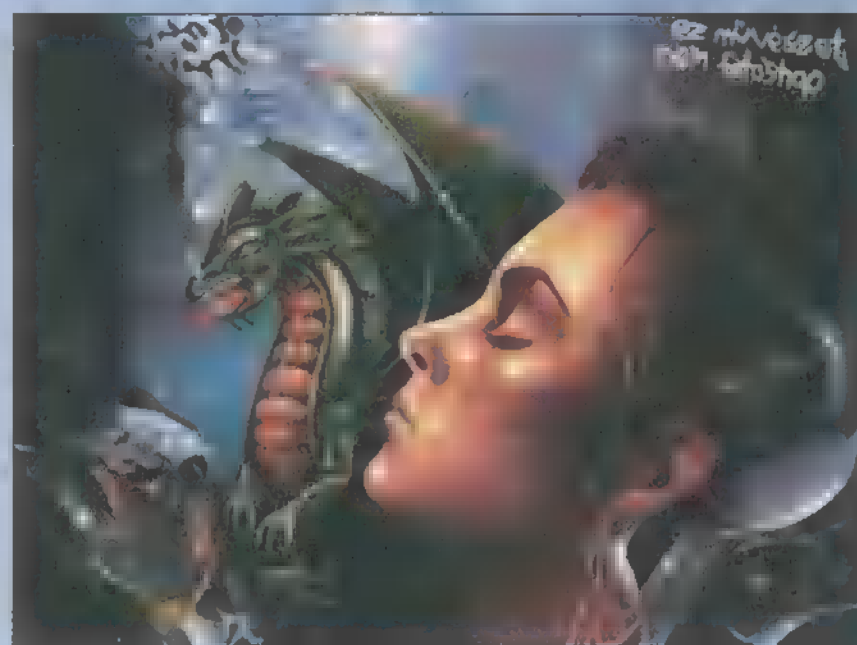
rások helyett nagy phong-árnyékolt, textúrázott golyók pattognak, az alagút végén pedig démonok láthatók. A következő képen egy fényforrásokból kirakott alagútban repülünk, majd demót egy kép zárja, amin egy alak fényeket tart a kezében egy Trauma-felirat mellett.

Vivid Experiment 2 - by Doomsday

code: Doom, MRI

graphics: Damaq, Dice, Wade

music: Illusion, Swallow



A Doomsday első nagyobb lélegzetű művét az Assembly 96-on adta ki. A demó ■ Vivid Experiment névre hallgatott és fantasztikus volt (videoklipnek is beillt volna). Hazánkban a 96-os év legjobb nemzetközi demójának szavazták meg. Csak a harmadikak lettek vele, és a Dubius nyert. Idén viszont fordult a kocka: a Dubius lett a harmadik, a Doomsday pedig óriási fölényrel nyert. (Több mint háromszor annyi szavazatot kaptak, mint a második helyezett Orange.)

A demó elején ■ űrt láthatjuk. Csillagok ezrei, galaxisok, köd és egyebek mozognak körülöttünk 3D-ben motion blur-rel. Megjelenik egy idézet és egy Doomsday-logo zoomol ki. Közben sok fényforrás is köröz a térben. A következő részben egy wormhole-ból szállnak ki a színes fényforrások, majd megjelenik a Boost-logó. Színes plazmák következnek, oldalt látható ■ kép kicsinyítve, sokszorosítva kép-a-képben módszerrel. Ezután egy textúrázott 3D-tér belsejében nagy, lyukas, textúrázott phong-object látható. A lyukakban ventilátorhoz hasonló alakzatok pörögnek, ■ egész közepében pedig egy kocka, amin minden más tükröződik. Rádásnak még fények is mozognak a térben. A következő részben egy sakk-tábla-mintázatú padló felett négy, ugyancsak textúrázott oszlop hajlik egymásba. Középen

egy teáskannára emlékeztető alakzat torzul össze-vissza. Minden tükröződik, phong-árnyékolt, textúrázott és motion blur effektel fűszerezett. Ezt egy kép követi, aminek elzoomol 16 részlete. A részletek helyén plazmák, wormhole-ok, alagutak és egyebek jelennek meg. Az úrben meg nézhetünk egy óriási Finlandia Vodka üveget, majd visszatér az előző rész, de ezúttal mozog is. Egy tér közepén egy glenz, textúrázott, phong-árnyékolt női alak táncol, körülötte a falakon a készítőik gyerekkori képei láthatók. Ez még csak a demó fele, és sok sokkoló effekt jön még, de sajnos ezek leírására már nincs elég helyem, ezért azt javaslom, nézzétek meg, ha még eddig nem tettétek meg. Ez ■ demó jelenleg a legjobb, és valószínűleg karácsonyig veretlen is marad.

Az Astroidea csúcs demó-ismertetőjét, valamint a múlt hónapban megkezdett Danny interjú második, belejező részét már a CD-n találjátok – akárcsak ■ emlegetett demókat.

INTERAKTÍV, MULTIMÉDIÁS CD LEMEZEK

CD-t vegyél, hogy okos legyél!
/Ismeretterjesztő és játék CD-k/

GRAFI SHS



A GrafixSHS Kft. megkezdte multimédiás, ismeretterjesztő, játék, nyelvoktató CD-k árusítását. Néhány példa a több tucat CD közül: Úton - Kresz oktató CD, Fontos 2222 - True Type betűkészlet, Alice Csodországban - interaktív mese, Révay Nagy Lexikon (4CD), Brehm: Az állatok világa, Hatnyelvű Európa szótár, Nyelvész - angol, német, spanyol, francia nyelvoktató CD-k, Athén-Atlanta Sportlexikon.

A GrafixSHS Kft. emellett továbbra is a Creative termékek hivatalos magyarországi disztribútora. A legrovidebb határidőn belül, a legkedvezőbb feltételekkel szállítja a teljes Creative szoftvercsoportnak Budapesten szállítást. Angol nyelvű terméklistát. Ingyenes házhozzóftver és terméklistát a GrafixSHS-től.

GRAFI X SHS

Kereskedelmi és Szolgáltató Kft.

Dealers: DigiModul Kft. 1137 Bp., Jászai Mari tér 5. • LapStúdió Kft. 1063 Bp., Zichy J. u. 3. • MikroComputer 1065 Bp., Nagymező u. 51. • Nádor Bendszerház 1141 Bp., Köszeg u. 41. • PC World Kft. 1108 Bp., Vonyicza u. 3. • Query Kft. 1114 Bp., Barók B. út 14. • Signal Computer 1135 Bp., Béke u. 11. • SZÜV Rt. 1145 Bp., Szugló u. 9-15. • FullKomp Kft. 1112 Bp., Menyecske u. 9. • Pansys Kft. Bp., Polus Center • Komol Kft. 1118 Bp., Csiky hegyek u. 42. • Számprog Kft. 5600 Békéscsaba, Szabadság tér 12-14. • Enter2000 Kft. Debrecen, Csapó u. 25. • Professionál-Miskolc Kft. 3525 Miskolc, Kishunyad u. 32. • PC Box Kft. 6722 Szeged, Mérei u. 12. • Lanor Kft. 9700 Szombathely, Szell K. u. 11.

INTERAKTÍV, MULTIMÉDIÁS CD LEMEZEK

Újjászületés

VÍZÉLY

ReBirth

Eljött az idő, hogy továbbfejlődjünk a zeneszerkesztés terén. Itt a kitűnő példa arra, hogyan lépjük át a trackerek és a profi zeneprogramok közötti küszöböt. A programot Skywalker nyúzta.

Először lépünk vissza az időben 1981-be. A Roland cég ekkor hozta ki a TR-808-as dobgepet, amely a kor zenészeinek fontos eszközévé, a stúdiók részes elemévé vált. Szinte az összes akkori zenében megtalálható volt, könnyen felismerhető, jellegzetes dobhangjaival. Például, ha meghallgatjátok Vince Clark akkori számait (Depeche Mode, Yazoo), akkor tuti, hogy ugyanazok a dobhangokra bukkansz. A másik hang-

guberálták őket a padlásról. Sajnos manapság igen nehéz hozzájuk jutni, mivel mindenki lecsapott rájuk, aki ilyen zenével foglalkozik (ez inkább csak a 303-ra igaz). A használthangszerpiacon is magas az árak, és csak nagyon ritkán bukkan fel egy-egy hirdetés. (Mellékesen megemlítem, hogy a nem is olyan régen megjelent Roland MC-303 125.000 Ft-ba kerül, s bár mondjuk jóval többet tud a régi 303-nál és profi szinten olcsónak is mondható, egy amatőr biztos, hogy megengedheti magának.) Így hát, kedves híveim, térdelejték le, csókoljátok meg a földet, és mondjátok köszönetet a Propellerheads-nek, hogy megírták a ReBirth-öt.

Az RB-338 (ez a másik neve) Win95 alatt fut, minimális hardware igényvel, ami nálam 486 DX2-66-ot 16 Mega RAM-ot jelent – autorunnal fel is installálja magát a winchesterre. Egy TR-808-ból és két (!) TB-303-ból áll, melyek egyenként saját sequencerrel rendelkeznek. Ezeket láthatjuk a lőképernyőn, no meg persze sok más ketyerét is, melyekről mindjárt beszámolok. Kezdem a legaljáról. Az alsó egyharmad rész a 808-ast próbálja ábrázolni, még-

a bal részen van egy kapcsoló, amivel a lépések számát állítjuk be (ha csak két ütemet akarunk, akkor állítsuk 8-ra, és akkor csak a piros és a narancs színű billentyűk fognak működni). A dobhangokat külön lehet szabályozni a rövidítésüknek megfelelő oszlopban. Az így elkészült patternt úgy hallgassuk meg, hogy a két 303-nál lévő MIX feliratú gombot kapcsoljuk ki, így csak a 808-as fog szólni. A baloldalon lévő Pattern ablakban látható, hogy négy bank áll a rendelkezésünkre (A,B,C,D), egyenként 8-8 patternnel. A jobb szélén a MIX ablakban pedig állíthatjuk a hangerőt és a panninget.

Áttérek a 303-ra. Két széle ugyanaz, mint a dobgepnek. Kétféle hullámformát választhatunk, mégpedig a fűrészfogot és a négyzetet. Ellentétben a 808-cal, itt lépésenként (step) kell a patternt megszerkeszteni, ami egérrel egy kicsit hosszadalmas lenne, éppen ezért billentyűzetről is lehet vezérelni. A jobb felén látható egy felirat nélküli gomb, mellette egy hangjeggyel és egy szünetjellel. Ha hangjegyre kapcsolunk, akkor a billentyűoktávról kiválasztott hang fog megszólalni az aktuális lépésben. Az is előfordulhat, hogy ez egy oktáv édeskevés,

éppen ezért vannak az oktáv váltó kapcsolók, melyekkel 1-gyel feljebb, illetve lejjebb léphetünk. Akik már most transzba estek a hangoktól, azok se tekergezzék örülten a Cutoff-ot és a Resonance-t, mert úgysem jegyzi meg a gép a változtatásokat Pattern üzemmódban. Ezért hát azt javaslom, hogy lépjetek át Song Modera (felül kell nézni, ott lehet átváltani), és kezdődhet a felvétel! A pattern lista a Bar felirat alatt állítható, persze úgy, hogy benyomjuk a record gombot, és a gépet arra a patternre kapcsoljuk, amelyiket aktuális barban akarjuk, hogy megszólaljon. És csak ezek után lehet felvenni a frekvencia-modulációkat is, csak akkor



szer, ugyancsak a Rolandtól, a TB-303 névre hallgató analóg szintű. Az évek teltek-múltak, és közben megjelentek a technikai újdonságok, a samplek és workstation-ök, s egyre inkább úgy nézett ki, hogy ezeknek a régi cuccoknak befellegzett. Egyedül a house, rave, techno stb. stílusoknak köszönhető, hogy ismét elő-

hozta nem is akárhogyan, mert hát ugyanilyen élőben is. A jobb szélén egy jókora kapcsoló áll, mellyel kiválaszthatjuk a kívánt dobhangot. A rövidítésekből mindenki jöjjön rá maga, hogy melyik mit jelent (pl.: BD – BassDrum, OH – Opened Hihat, CH – Closed Hihat...). Mint a zeneszerkesztőknél általában, itt is patternek vannak, amelyeket itt a 4-4 piros, narancs, sárga és fehér gombok jelentenek. Mindegyik 1/16-odot jelent, tehát az ütemek 1, 5, 9 és 13-adik gombokon találhatóak meg. Ennek a sornak

recorddal együtt a playt is nyomjuk le, és a zene közben állítsuk a kívántakat.

A végére hagytam a szépítgetést, a Delay-t (visszhang) és a Distorsion-t (torzítás). Mind a kettő a jobb alsó képernyő-negyedben helyezkedik el. A visszhangnál meg lehet adni a távolságot és a panninget (az előbbi lépésekben). A torzításnak csak a mértékét lehet megadni. Ezt sajnos egyszerre csak az egyik

Rút kiskacsa

HP PhotoSmart digitális fényképezőgép

Ugy tudik, a nálunk legnépszerűbb számítógépekről ismert gyártó a Hewlett-Packard és a nagy lehetőséget látó szellemi képességeivel a világ legújabbjában digitális fényképezőgépekben. Tetszetős, csinos és kényelmes, a helyszínen is működő, a képek azonnal megjelenítésére képes. Tapasztalataink szerint...

A PhotoSmart elnevezés a HP főként otthoni, képfeldolgozás céljaira kialakított termékcsaládjának neve – a most bemutatásra kerülő fényképezőgép mellett egy kifejezetten fotóbeolvasásra kifejlesztett scanner, egy speciális tintasugaras nyomtató, és természetesen a kellékanyagok tartoznak. A HP nem titkolja, hogy kifejezetten a magánfelhasználókat célozza ezzel a termékcsaláddal, családi fényképek feldolgozásához, szerkesztéséhez kíván eszközt nyújtani.

Egyszerű külseje elnyerte egyesek tökéletes nemszerettségét, szerintem azonban csak a HP által az új nyomtatóknál is alkalmazott „szögletes, de mégis gömbölyített”-stílust követi. A kialakítás egy kézbeillő, nem hivalkodó külsejű kompakt fényképezőgépet eredményezett. Tápellátását négy ceruzaelem (AA) biztosítja. Egy elemkészlet elméletileg elég 400 vaku nélkül vagy 200 vakuval exponált kép elkészítéséhez, vagy egyórányi kommunikációra a számítógéppel (amennyiben a megadott várakozási időn belül nem használják, takarékra teszi magát). Helyhez kötött használat esetén (pl.: képek letöltése) tápegységről üzemeltethető. Fotózásnál a biztos tartást segí-

ti (még ha egy kézzel fogjuk is) a csúszásmentes gumival borított markolat, igényesek a hagyományos állványokon való rögzítéshez kialakított menetet is megtalálják. A hátoldalon egy LCD-képernyő kapott helyet, amelyen jól nyomon követhetők az érvényes beállítások, az elem állapota, valamint az elkészített és még üres képek száma.

A természetesen CCD-vel rendelkező kamera 640x480-as képeket tud készíteni; optikája egyenértékű egy 43 mm-es lencsével szerelt normál fényképezőgéppel, de bármilyen szabványos 37 mm-es videokamera előtétoptika felszerelhető rá, így akár halszem-perspektívával is készíthetünk fényképeket. A fókusz beállítását automatikusan elvégzi az exponáló-gomb félállásig történő lenyomására; a minimális időt (0,5-1 mp) igénybevevő folyamat végét a keresőben megjelenő zöld fény jelzi. Éles képeket a cm távolságtól a végtelenig lehet vele készíteni, hála az automatikusan bekapcsolódó macro-módnak (6-40 cm). A beépített vakut a mért lény alapján szintén automatikusan használja, de beállítható állandó villantás, valamint ki is kapcsolható. A fényképezőgépnek beépített időzítője is van, így senki nem marad le a csoportképekről. Tetszetős, hogy az időzítő bekapcsolt állapotára, valamint a kép elkészítésig hátralévő időre egy gyorsulva villogó piros fény figyelmeztet az optika mellett. A kamera fényérzékenysége igen jó, még ellenfényben is élvezhető minőségű kép elkészítésére képes. A használatnak lehetősége van az érzékenységet egy kilencfokozatú skálán szabályozni, így alkalmazkodni lehet a verőfényes naptól a félhomályos szobabelsőn át a legkülönbözőbb megvilágítású helyszínekhez.

Az elkészült képeket JPG-formában tárolja, a tömörítés mértéke három fokozatban szabályozható. A képállományokat egy speciális memóriakártyán tárolja, amely ki-



	Normál	Finom	Super-Fine
2MB-os képek	32	16	8
4MB-os képek	16	8	4
8MB-os képek	8	4	2

sebb, mint egy félbehajtott telefonkártya és kiemelhető a gépből. A PhotoSmart Card jelenleg 2 és 4 MB kapacitással kapható, a kamerával együtt egy 2 MB-s kártyát kap a vásárló. A „digitális film” a kamerából kiemelve veszi el a tartalmát, így amennyiben letöltési lehetőségtől távol sok kép elkészítésére van szükség, csak néhány plusz kártya kell.

Árakról és egyéb PhotoSmart termékekről a Hewlett-Packard márkakereskedőknél lehet érdeklődni, további technikai információkat pedig a HP ügyfélszolgálat 343-0310 budapesti telefonszámán kaphatsz.

III. Számalk Számítógépes Játékolimpia

1997. szeptember 20. - november 2. között.

Screamer, Red Alert és Quake!

Még lehet nevezni a selejtezőkre, érdeklődj a 351-3817 -es vagy 322-0343-as telefonszámokon!



Ha még mindig nem indul

VÍZÉLY



Házi Barkács

Már ezerszer elmondtuk, így most ezeregyedszerre juszt sem. Így csak annyit előljáróban, hogy: ne berheld a géped, ha nem vagy biztos benne, mert esetleg tönkretetheted. Egyébként a legutóbbi alkalommal ott tartottunk, hogy a gépünk össze van rakva, a külső perifériák és tápkábelek a helyükön vannak. Schuerue most ismerteti a lehetetlent, bevezet a fűtők litkaiba, azaz feltárja, hogyan kommunikál a számítógép, ha beteg.

Most már csak két esetben lehet szükség szerelésre: ha valami nem jól lett bekötve (vagy hibás és ki kell cserélni), illetve ha a sok kártyából néhányan ugyanazon címre vannak beállítva, és ezen kell változtatni.

Először is kapcsoljuk be a berendezéseket! A helyes sorrend: először a perifériák (nyomtató, külső vinyó, monitor stb.), és csak ezeket követően jöhet maga a számítógép. A bekapcsolásnál azért kell ezt a sorrendet betartani, mert a meghibásodások a leggyakrabban az induláskor jelentkeznek, és előfordulhat, hogy hibás periféria extrém feszültséget küld a kommunikációs kábelen és ez bekapcsolt gépben szintén károsodáshoz vezet. A másik ok, hogy a különböző perifériáknak már tökéletesen működni kell, mire az operációs rendszer kapcsolatot keres velük, így marad idejük az önteszt elvégzésére. Amennyiben tartósabban használaton kívül áll akonfigurá-

ció, érdemes teljesen leválasztani az elektromos hálózatról. Vagyis ha elmész nyaralni, húzd ki a falból az elosztót.

Amennyiben jellegzetesen zúgó ventilátorhangot hallunk, akkor nincs más teendőnk, mint megvárni, hogy megjelenjen a kép a monitoron. Ellenkező esetben se csüggedj, a „nem indulásnak” fokozatai vannak. Az első (és a komiszabb) lehetőség, hogy a gép lapít, mint az a bizonyos fű-

ben; ekkor nézhetünk mindent végig. A második „indulás”-típus csak látszólag nyújt könnyítést a hibafelderítésben, ekkor a hangjelzés alapján lehetne ugyan következtetni a hiba forrására, de számtalan esetben egész más okozza a hibát, mint amire utalt a fűtőgés. Ha se kép, se hang, először ellenőrizzük minden csatlakozót és kártyát. A fordított processzorbehelyezésen és a 220V hiányán kívül még néhány dolog okozhatja a „meg se moccan ez a girhe” jelenséget. Kettőt érdemes kiemelni; első: IDE-merevlemez környékén nézzük körül, bár látszólag semmi köze sincs, de mégis, a fordított polaritással csatlakoztatott IDE-merevlemez (függetlenül a korától, típusától és méretétől) pontosan ezt a jelenséget okozza – magyarul nézd meg, jól dugtad-e rá az IDE-kábelt. A második, már jóval kellemetlenebb probléma, de ezzel csak azokban a speciális esetekben lehet találkozni, amikor szedett-vedett alkatrészekből, amelyek a legkülönbözőbb korúak, épül fel egy konfiguráció. A régi – még XT-korszakra készített – tápegységek némelyike nem igazán képes a szabványos „power good”-jel megadására, aminek hatására az alaplapnak fel kéne élednie. Ebben az esetben csak népi folklór vulgáris eleminek felelőlegesen kivitelezhető, a javítást szakemberre bízni, bár lehet, hogy olcsóbb lesz egy új ház beszerzése.

Ha az az eset áll fenn, hogy a gép elkezd fűtőkonzertet adni, akkor egyrészt a rádióamatőr szomszéd hamarosan feldúltan csönget be és

kikéri magának az imént morzézottakat, másrészt érdemes fülelni. A fűtőkódok tekintetében az „ahány BIOS, annyi szokás”-szabvány érvényes, bár a manapság legelterjedtebb két típus (az Award és az AMI) véletlenül ugyanazt a szisztémát használja. Más típusú BIOS-ok esetében ezek a kommunikációs jelek teljesen eltérőek lehetnek, a MR BIOS például egy sokkal hosszabb, részletesebb információkat szolgáltató hibatáblát képes elfűtőgni, magas és mély hangokkal variálva.

A hibajelzés egy hosszabb figyelmeztető síp, majd ezt követi néhány rövidebb sípolás, és egy kis szünet után az egészet kezdi előlről. A figyelmeztető sípszó után következő sípolásokat kell megszámolni, mivel ez utal a meghibásodásra.

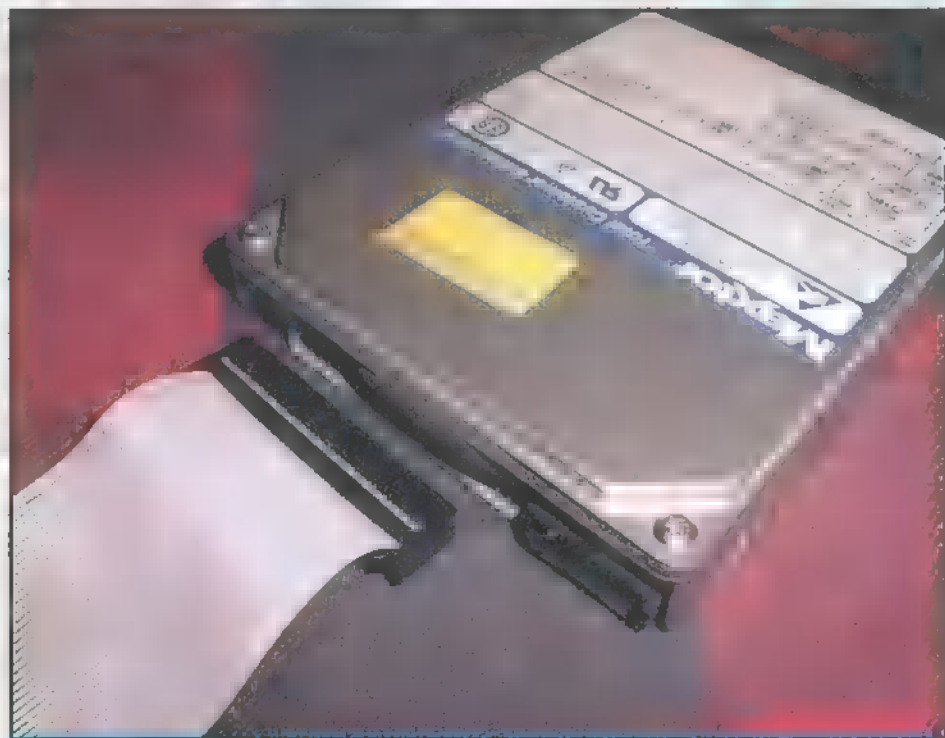
1, 2 vagy 3 sípszó esetén a memória környékén kell kutakodni. Szerencsés esetben a modulok nem voltak a gép fogára valók, ez szinte természetes, ha régebbi alaplapba, mondjuk elsőgenerációs DX4-esbe próbálunk EDO RAM-ot tenni. Sajna azonban lehetséges, hogy a memóriakezeléssel van gond és nem a memóriákkal.

Sípoláskor az alaplapon van hiba, elvileg az időzítés környékén keresendő a baj, de gyakorlatilag lehet menni új alaplapért.

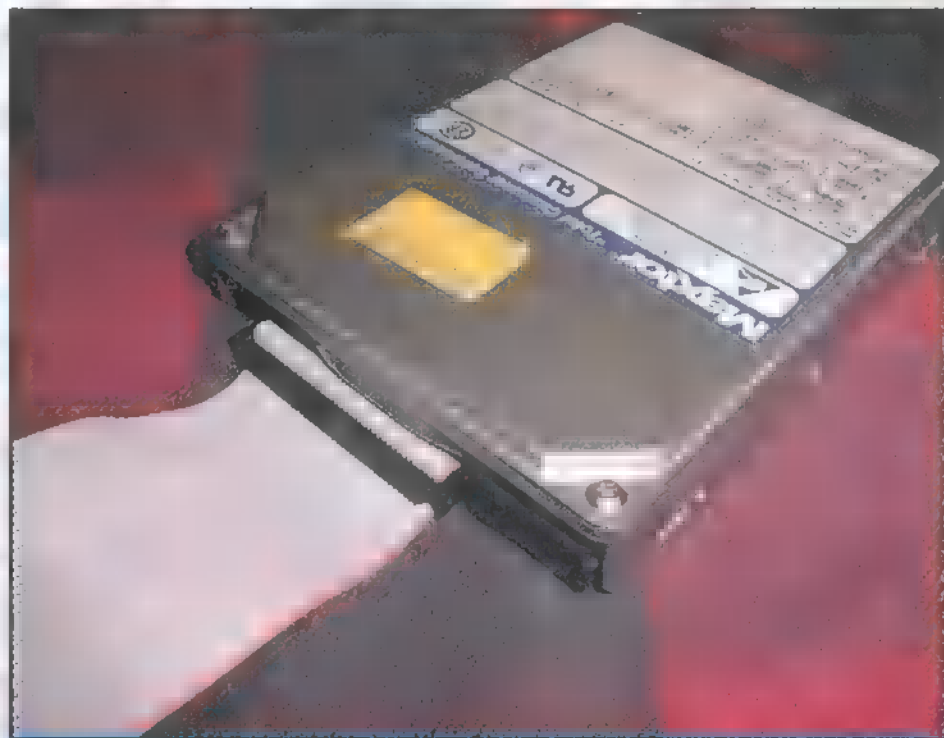
Amennyiben **5, vagy 7 fűtő** ismétlődik, akkor a processzor hibás működését jelenti, vagy éppen az alaplap hibáját, hiszen elég valószínűtlen, hogy egy ennyire hibás proci átverekedje magát a gyártósor tesztelési állomásain.

Amennyiben **8-at fűtőg** BIOS, akkor a videokártyára, vagy a videomemóriára panaszkodik, de elhangozhat akkor is, ha nincs bedugva monitorkábel a kártya csatlakozójába. Ezért ennél a hibajelzésnél nem kell annyira pánikolni.

A 9 csippanás a BIOS ROM-jának, a 10 pedig a CMOS-nak a hibájára utal, amennyiben egy BIOS-upgrade után halljuk, akkor tutira nem sikerült.



Így még véletlenül se csináld!

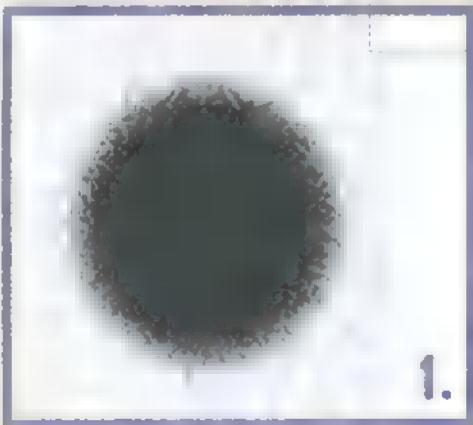


Így nagyobb az esélyed...

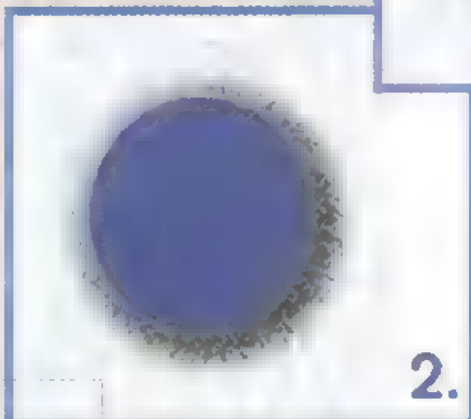
VÍZÉNY Webesnek áll a világ

Következik az, amit Önök Kértek, meg aminek ügyis el kellett következni. Grafikusan támogatott szöveges felhasználói felület, vagy éppen ellenkezőleg, szöveggel támogatott grafikus felhasználói felület. Más szóval GUI, azaz Graphical User Interface. Zuzer Hun segítségével tehát gombokat fogunk készíteni, amiket látogatók nyomogathatnak, ezáltal elkerülve más oldalakra.

Gombokat készíteni millióféleképp lehet. 3D-s, háttérből kiemelkedni látszódot (amilyeneket most fogunk), mondjuk, ezerféleképpen. Olyan módszert mutatok, amihez nem kell semmi extra software (mondjuk 3DS MAX), de mégis mutatós végeredmény. Ebben lesz minden: textúra, drop shadow, miegymás,



és kell hozzá más, mint egy Photoshop 4-es (jó a régebbi Photoshop is persze, de ott néhány dolog másképpen működik, ezekre most nem fogok külön kitérni; ugye nem baj?). Először is feltételezzük, hogy az oldalnak van háttere, még-hozzá nem is csak egyszínű, hanem kifeje-

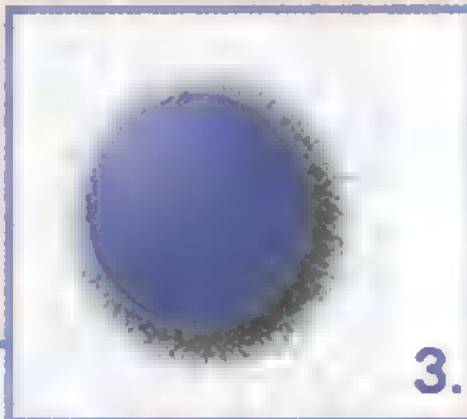


zetten textúrás, mintás. Ebben esetben, feltéve persze azt is, hogy a gombokat integrálni akarjuk oldalunkba, s csak úgy odabiggyeszteni, két dolgot tehetünk. Az egyik az, hogy az oldal textúráját eleve felhasználva készítjük el a gombot, a másik, hogy transzparens GIF-et készítve, a nem kívánatos széleket eltüntetjük.

Nézzük elsőt.

Mondjuk, hogy az oldalhoz egy sima Noise-t választunk. Ehhez csinálj egy 100x100-as image-et, adj neki 30 Uniform Monochromatic Noise-t. Offseteld 50,50-nel, Wrap (ezt már ismerni kell az előző cikkekből), majd add ugyanazt a Noise-t. Az Offset azért kell, hogy a Noise biztosan elég egyenletes legyen. Ha még egyszer Offsetelsz, láthatod is, hogy úgy van-e. Ez lesz a Background Image. Ha elmented és megnézed egy oldalon, akkor ez most egy szép varratmentes háttér, amelyet már csináltunk egyszer, csak egyszerűbb.

Most készíts megint egy 100x100-as image-et. Húzz közepére egy kör alakú Marqueet, maradjon mellette hely bőven. A SHIFT-et nyomva tartva tökéletes kört csinálhatsz. Töltsd meg ezt kört feketével (simán klikk a Paint Bucket Toolra, vagy nyomd K-t). Most



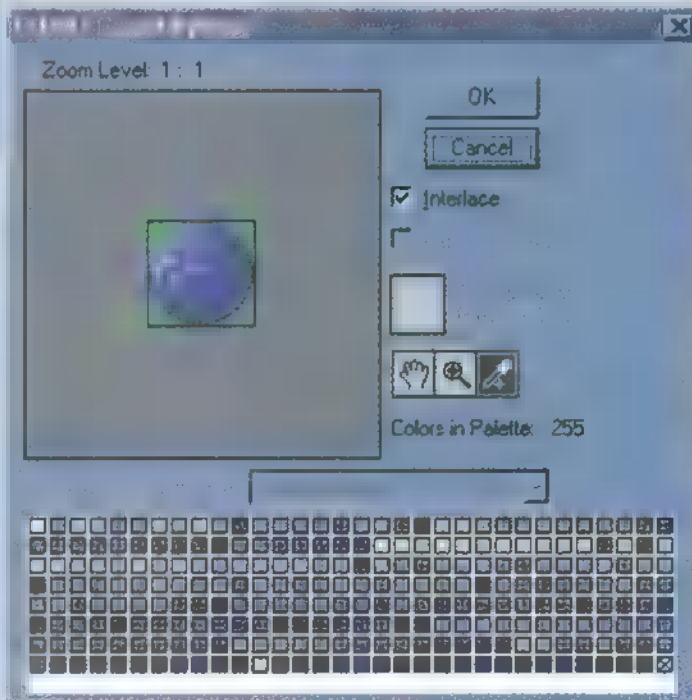
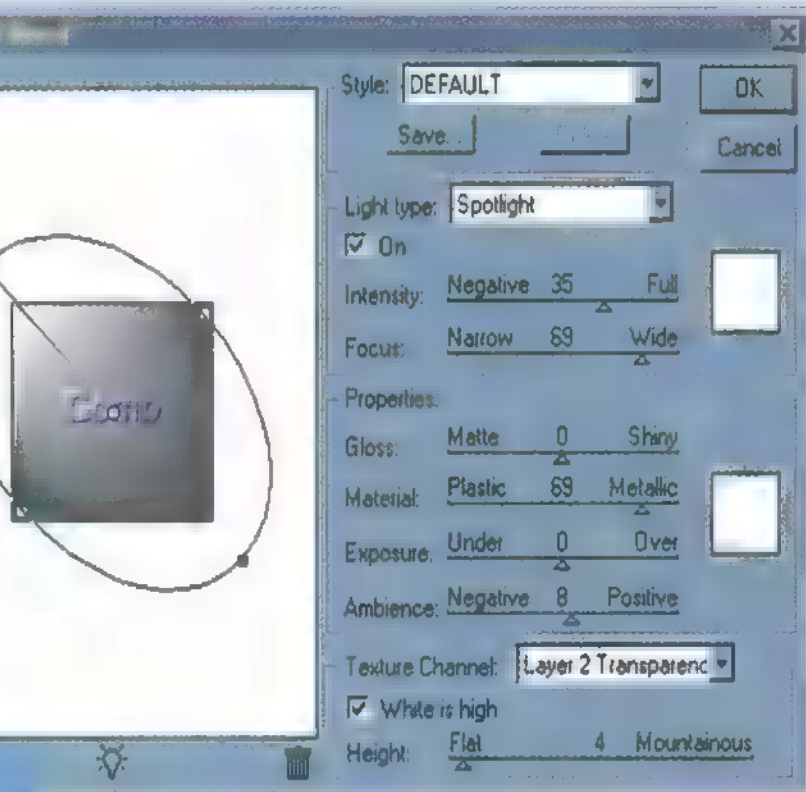
3.

Deselect-áld (Select-None), majd a Filter-Blur-Gaussian Blur párbeszédablaknál válassz egy izléses számot. Hogy ez mekkora, az attól függ, mekkora lett a köröd, de 5,0 körüli megteszi. A kész, elmosódott szélű körnek adj 30

és megint 30 Noiset (az egyszeri 60 nem lesz jó). Ha most rácopyzod, amit kaptál, egy olyan image-re (pl. egy 200x200 méretűre), amit megtöltöttél előzőleg a háttérként szolgáló image-dzsel, akkor jól látszik, hogy az elmosódott kör tökéletesen beleillik a háttérbe.

Na, most egy másik 100x100-as image-be húzz egy nagyjából ugyanakkora (egy picit kisebb, de nem kell ezzel szenvedni) Marqueet. Töltsd meg mondjuk kékkel, aztán Select-Feather, legyen a mennyiség 1, de emelheted, illetve el is hagyhatod Feather-t. Copyzd, majd Paste-eld (tudod, CTRL-C, CTRL-V) Blur-özött körre. A Layer-Transform-Scale-lel állítsd be úgy, hogy az árnyék izlésesen essen (izlés és megvilágítási irány dolga). Most kiderül, miért kellett a Feather, jól mutat körülötte a diszkrét szürke sáv. Ha most adsz neki 15 Noise-t, akkor a dolog kezd egy kicsit organikusabb lenni. De ez még nem elég. Filter-Render-Lens Flare, vidd a célkeresztet ablak bal felső sarkának közelébe, és adj neki egy 140%-os, 105mm Prime lencsét. Na, milyen (1-3 ábra)?

Most pedig, hölgyeim és uraim, írjunk valamit a gombra. Vagy gombot a valamire, én mindenestre az előbbi választottam. Ez így nem az igazi persze, hiszen a gomb hiába 3D, ha a felirat nem az. De ezen lehet ám segíteni. Tegyük fel, hogy a felirat ugyanazzal kékkel van írva. Adj neki egy ugyanolyan Lens Flare-t, mint a gombnak (Photoshop 4-ről van szó, vigyázz, 3-asban csinálj előbb egy új Layert). Na, most már jobb, de még mindig javulhat.



Menj a Filter-Render-Lighting Effects-be, és a 4-es ábrán szerinti paraméterekkel világítsd meg. Azt hiszem, ez így jó lesz. Ha a felirat egy kicsit sötét, az Image-Adjust-Levels segíthet.

Akkor most jöhet a transparent, azaz átlátszó (szélű) gomb. Ehhez mindjárt az elején le kell szögezni, nem minden image ideális a transparent GIF-hez. Szabályok: ne legyen a széle elmosódott, és

legyen a közepében olyan szín, amit a szélén átlátszóvá akarsz tenni.

Egyszerűnek hangzik, de azért nem mindig az. Vedd elő

képet, amit transzparenssé akarsz tenni. Ez lehet

mondjuk a kész gombos kép, persze csak a gomb-
része, a háttér elmarad,

jelöld ki a lényegét (magát a kék gombot). Itt

mindjárt egy kellemetlen

döntést kell hoznod – a

Marquee nem lehet Anti-
Aliased; mindjárt meglátod, miért.

Szóval, az ne legyen kipipálva a

Marquee Options ablakban (előhívható

dupla kattintással), jelöld, copyzz, és CTRL-N-nel

nyiss meg egy új image-ablakot. Ezt most töltsd meg

olyan színnel, ami biztosan nincs a gomb-képen. Legyen pl. zöld. Paste-eld be a gombot, majd ALT-I, M, I

kombinációval alakítsd át RGB-ből Indexed Color-ba. Most menj a File-Export-GIF89a Export-ba, és jelöld ki

a zöld területet (csak egy pixelt, ezzel az egész szín Transparent lett – 5. ábra). Most kiderült, miért nem lehet a Marquee Anti-Aliased.

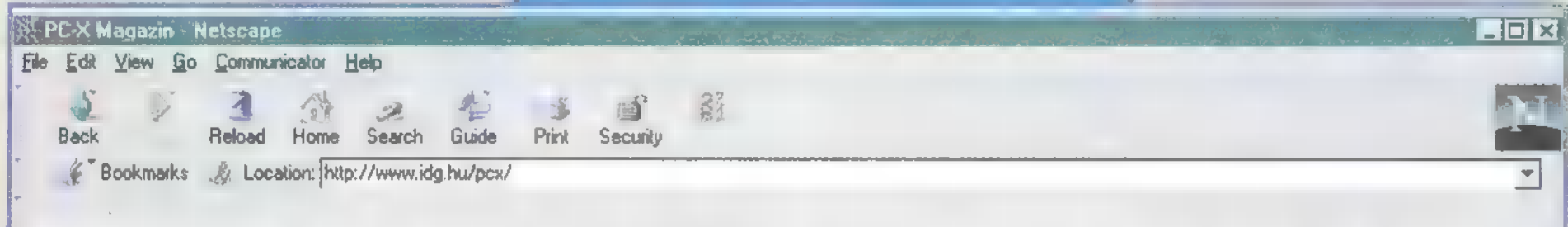
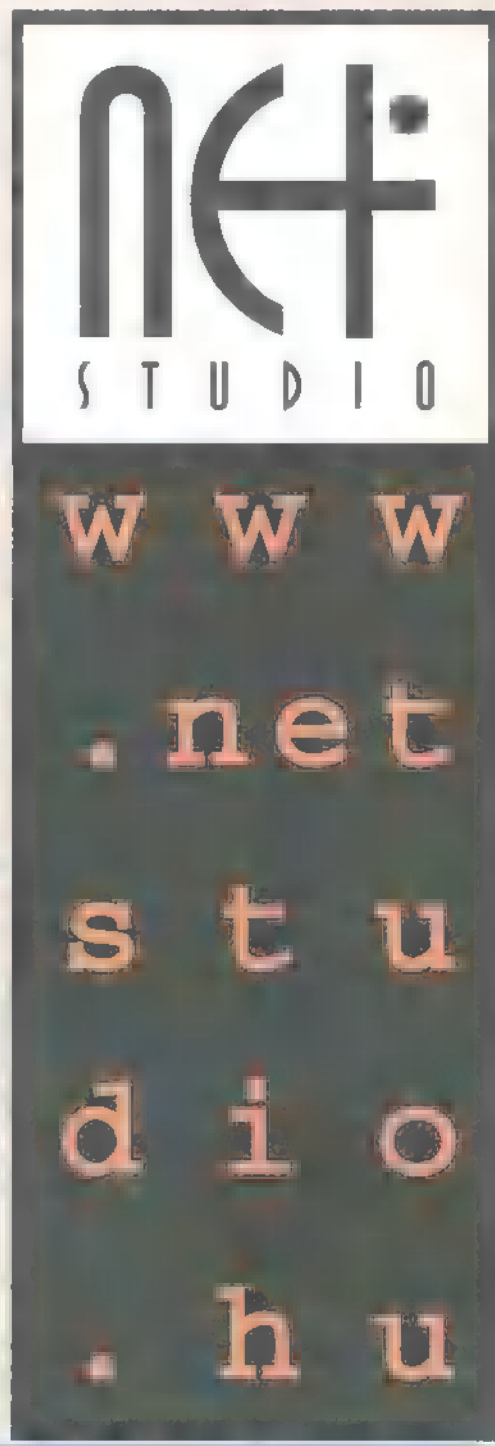
Ha így lenne, a kijelölt terület széle nem egy színből, hanem a Marqueeen belüli és kívüli színek keverékéből állna a Paste-elés

után. Tehát a zöld és mellette kék, hanem a zöldnek és kéknek

árnyalatai lennének, amiket mind-mind ki kéne jelölni (átlátszóvá tenni). Persze minél több szín van az Image-ben (16-256, mikor

hogy), annál jobban megnehezítené ez az életet.

Ennyi mára elég is. A következő számban csinálunk egy király interface-t és megtanuljuk, milyen lehetőségek vannak arra, hogy egy grafika különböző részeit kattinthatóvá tudd. Ha van valami, csak írd. Üdv!



Meg lettünk róva, hogy folyton külföldi vizeken szörfözünk, pedig a magyar „tenger” is tartogat épp elég kiaknázatlan kincset. Válaszként összeállítottunk egy csokrot érdekes magyar website-okról:

Az Új Technológia

(<http://www.flc.klte.hu/ntweb/>)

Idézek a lap mottójából: „Ha nem tudod, hogy miért van szükséged a Windows NT-re, akkor valószínűleg egyáltalán nincs is szükséged rá.” – ezt állítólag Bill Gates mondta valahol. Nos, ez a webhely azoknak szól, akik tudják, hogy miért használnak Windows NT-t, őket szeretné hasznos tanácsokkal, tippekkel, és programokkal segíteni.

Szolgáltatóközpont

(<http://www.internetto.hu>)

Nos, on-line testvérlapunk erősen kinőtte magát az elmúlt évben. Ha hírekre, érdekességekre, aktualitásokra vágysz, a számítástechnikától a kultúrán át, egészen a sportig szinte minden témakörben találsz valami olvasni valót. Jó találmány a szavazógép, ami minden héten más-más dologban kéri ki a véleményedet.

Scott Me Up, Beamy

(<http://www.dfmk.hu/trektorbeam>)

Csöppnyi hazánk Star Trek-ben meglehetősen hiányosan ellátott terület. Nagyon keveset olvashatunk a témában, ezért érdekes egy magyar nyelvű, a témával a Trekben laiku-

soknak és jártasoknak egyaránt érdekes oldal. Ugyaninnen eljuthatunk minden olyan hazai – és néhány külföldi – helyre, ahol a Trekről olvashatunk.

Két Tehén

(<http://www.euroweb/tucows>)

Oké, ez nem igazi „magyar” site, ellenben a TUCOWS nevű amerikai shareware-gyűjtemény magyar mirrorja, ami ráadásul mostanában egészen tisztességesen működik (értsd: nem marad el napokkal a frissítés). Naponta update-elik, rengeteg témakör szerint csoportosítják az állományokat, régebben szigorúan netes (winsockos) dolgok voltak fent, azonban mára sokkal nyitottabbá váltak.

VÍZTY

VÉGEZUNALMAS KÉMIAÓRÁKNAK

Corel ChemLab

A padban ülve várod már a csengetést, ugye? Fogalmad sincs, mivel töltsd el az időd, míg a tanár a periodikus rendszerrel untat? **TRI** szerint itt a megoldás a véget nem érő magyarázatok és uncsi kémiaórák problémájára.

H nehezen megy tanulás, akkor bizonyára örülni fogsz ennek a programnak, amiből most egy kis ízelítőt adunk. Szeretném megmutatni, hogy a „rémséges” tanulás érdekessé és élvezetessé tehető, ha olyan programokkal dolgozunk, mint a Corel ChemLab. Nagyon látványos és hatásos bemutatókkal tarkított kémiai programmal állunk szemben, ami nagyban megkönnyíti a tanulást, hiszen megannyi segítség áll rendelkezésünkre munka során. Ilyen online help, egy teljes kémiai szöveggönyv, az interaktív periódusos rendszer, 3D-s molekulánéző, teljes egészében dokumentált kísérletek kezdőknek és haladóknak, amelyek egy részéhez képi és hangji megjelenítés kapcsolódik. Mindez arra hivatott, hogy elkerüljük unalmas perceket a kémia órákon, vizuálisabbá válhassanak az

A munka kezdetekor egy kémiai laborban találjuk magunkat, amit saját ízlésünk szerint alakíthatunk ki. Ha valaki járt már ilyen laborban, annak ismerős lehet a hely, hiszen itt is minden megtalálható, ami kell az oktatáshoz és kísérletezéshez. Vannak főzőpoharak, mérőedények, indikátorok, pH-mérő, tára-mérleg, főzőlap, büretta, savak, lúgok, sőt még egy hulladékanyag-tároló edény is. Nem kell megjedni, ha egy kísérletre vagy titrálásra kerülne sor, mert a

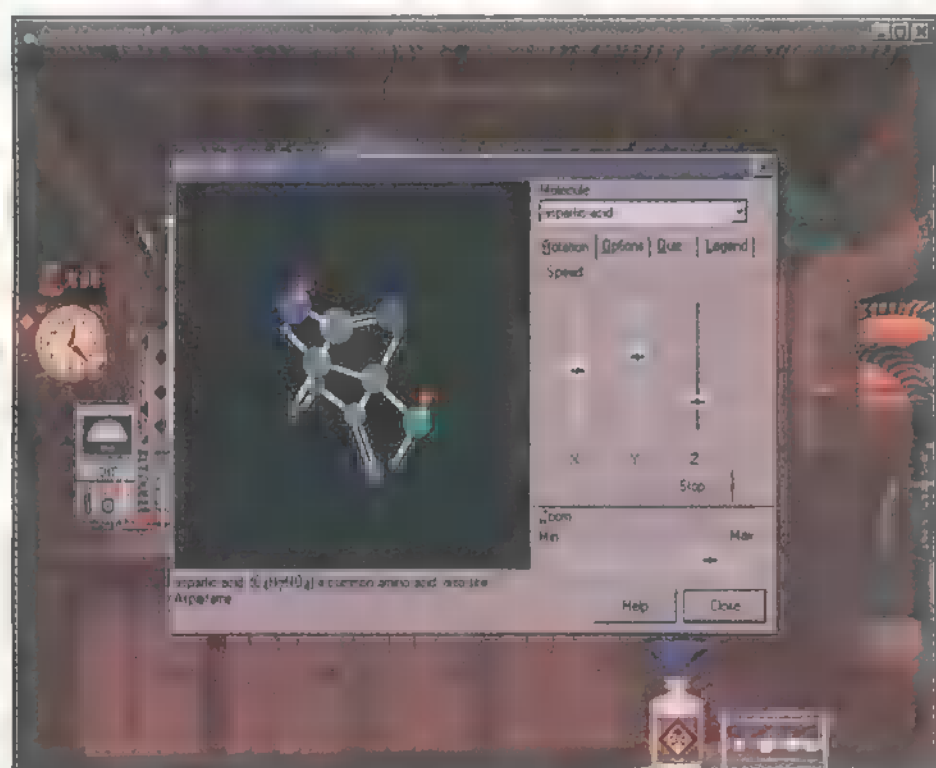
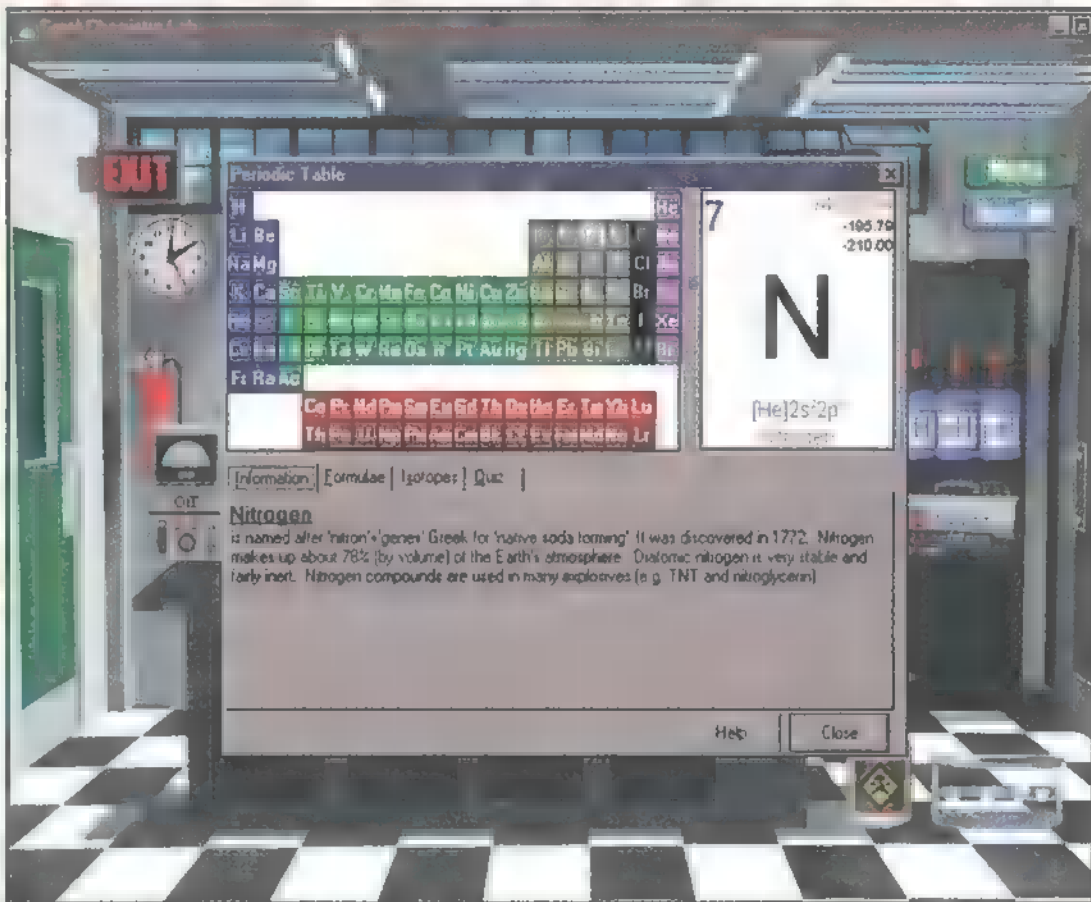
program sok kísérletet tartalmaz, amit lépésről lépésre követhetünk, ill. a titrálásnál a titrálási görbe jegyzőkönyvbe vétele egy gombnyomással megvalósítható. Ajánlott először a gépen elvégezni kísérleteket, mert így elkerülhető a katasztrófa és a gyászos képet mutató labor képe. Mivel a program valóságos helyzethez hasonlóan reagál az egyes hatásokra, le lehet szűrni a tevékenység során felmerült hibákat és problémákat, ami a még gyakorlatlan kémikusok számára erősen ajánlott.

A labor működtetése nagyon egyszerű, úgyhogy ennek elsajátítását olvasóra bízom. De azért néhány fontos és egyszerű dologra felhívnom figyelmet. Az egyik, hogy nem kell mindig

menüt meghívni ahhoz, hogy ott elérhető funkciókat megtalálhassuk. Csak rá kell kattintani a laborban található egyes funkciók képére (pl. periódusos rendszer, kísérletek leírása stb.) és az rögtön megjelenik. A másik, hogy az egér jobb gombjával különleges funkciók is elérhetőek, mint pl. a mérőedények és -eszközök beállítása, valamint ezek aktuális értékének megmutatása vagy elrejtése. Ezeket figyelembe véve a munka nagyon egyszerű és érdekes lesz.

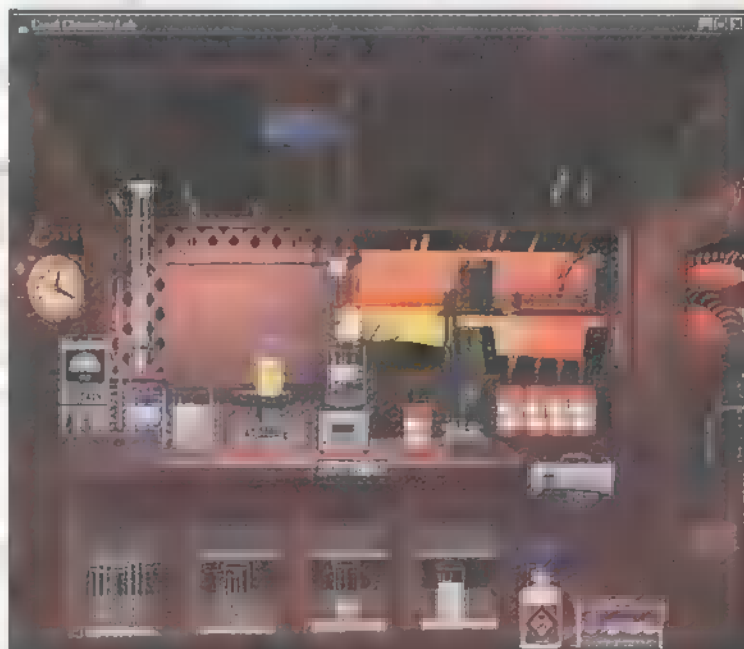
Mivel kémia nemcsak folyadékokkal és ehhez hasonló vegyületekkel foglalkozik, hanem természetesen gázokkal is, ezért lehetőségünk nyílik arra, hogy behatóbban foglalkozzunk a gázokkal, amelyeknek ismerete szerves részét képezi a kémia tudományának. A gázlabor egy jól felszerelt terület azoknak a kísérletező kedvű leendő kémikusoknak, akik szeretnék többet megtudni a gázok tulajdonságairól bizonyos körülmények között.

Véleményem szerint több ilyen programra is szükség lenne oktatásban, hiszen a mai világban az igazi oktatás a cél, miszerint megszerettetni az egyes tantárgyakat a nebulókkal, mivel így válhatnak diákokból szakemberek.



órák, hiszen amit már egyszer láttunk, azt nehezebben felejtjük el, mint a száraz anyagot könyvben. Ha már meg kell tanulni valamit, akkor tegyük azt kellemessé.

hiszen amit már egyszer láttunk, azt nehezebben felejtjük el, mint a száraz anyagot könyvben. Ha már meg kell tanulni valamit, akkor tegyük azt kellemessé.



ACOMP

MMX MHz
1.4 MB 3.5" drive
CD-ROM
2MB
12 +
1.1

Ár: 125 992 Ft



■ Pentium 75 233MHz, 512KB Burst cache, AMO, ISA, Intel Triton 3 TX chipset, Award bios, IDE, MMX, Acery **17.992**

■ Pentium 75 233MHz, 256KB burst cache, AMO, ISA, VMM chipset, Award bios, IDE, MMX **11.992**

■ Pentium 75 233MHz, 512KB Burst cache, AMO, ISA, TBM chipset, Award bios, IDE, MMX **14.992**

■ 512KB DRAM EDO	992
■ 1MB MDRAM	2.496
■ 4MB SDRAM 32bit / EDO	2.496
■ 8MB SDRAM 32bit	4.496
■ 16MB SDRAM EDO	4.496
■ 16MB SDRAM 32bit	9.296
■ 16MB SDRAM EDO	9.296
■ 16MB SDRAM EDRAM	10.992
■ 32MB SDRAM 32bit / EDO	19.992

■ 15" SONY (1024x768, 0.25, LR, NI, Trinitron) **59.992**

■ 14" Yakumo (1024x768, 0.28, LR, NI, Digital) **30.992**

■ 15" Diawoo (1280x1024, 0.28, LR, NI, Digital) **54.992**

■ 17" Multiscan (1280x1024, 0.26, LR, NI) **84.992**

■ AMD K5 100MHz	10.992
■ AMD K5 133MHz	14.992
■ AMD K5 166MHz	18.992
■ AMD K6 166MHz MMX	29.992
■ AMD K6 200MHz MMX	44.992
■ AMD K6 233MHz MMX	63.992
■ Intel Pentium 100MHz	16.992
■ Intel Pentium 166MHz	24.880
■ Intel Pentium 200MHz	34.992
■ Intel Pentium 166MHz MMX	31.992

■ Minolta PagePro 6L (500dpi, szíves) 63.992	■ EPSON Stylus 400 color (720 dpi, színes) 44.992
■ HP DeskJet 670 (A4, szíves) 47.992	■ Cardex Dragon 1000 3Dfx, 4MB EDO 29.992
■ HP DeskJet 690C plusz (A4, szíves) 59.992	■ Diamond Monster 3Dfx OEM, 4MB EDO 34.992
■ EPSON Stylus 200 color (720 dpi, szíves) 29.992	■ Diamond Monster 3Dfx+8 CD-ROM, 4MB EDO 39.992

ACOMP KFT. 1125 BUDAPEST, BUDAPESTI ÚT 112. SZÁMÚ HÉRSZÉNYI SZÉKHIVATALI ÉRTÉKESÍTÉSSEL. TEL: 06-1-461-1111. FAX: 06-1-461-1112. E-MAIL: acomp@compnet.hu

ACOMP KFT. 1125 BUDAPEST, BUDAPESTI ÚT 112. SZÁMÚ HÉRSZÉNYI SZÉKHIVATALI ÉRTÉKESÍTÉSSEL. TEL: 06-1-461-1111. FAX: 06-1-461-1112. E-MAIL: acomp@compnet.hu

ACOMP KFT. 1125 BUDAPEST, BUDAPESTI ÚT 112. SZÁMÚ HÉRSZÉNYI SZÉKHIVATALI ÉRTÉKESÍTÉSSEL. TEL: 06-1-461-1111. FAX: 06-1-461-1112. E-MAIL: acomp@compnet.hu

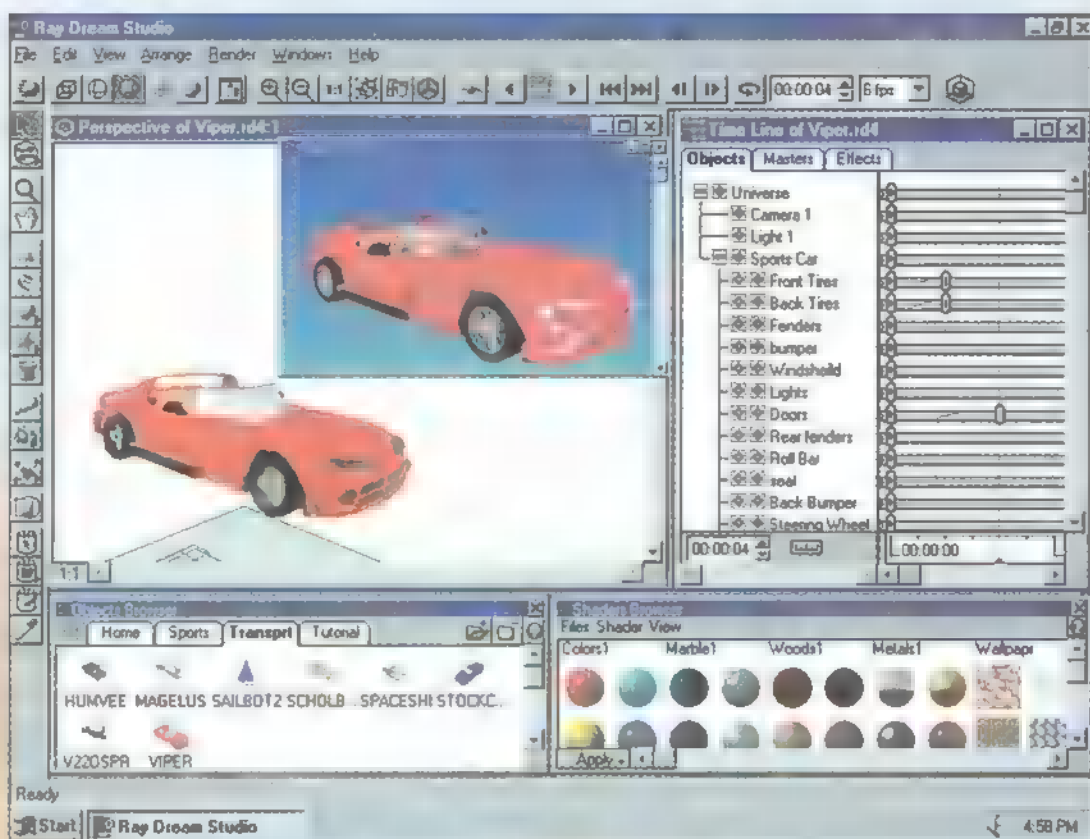
VÍZ

Fractal Design

A nyári időszakban folyamatosan Fractal Design programok ismertetése volt porondon. Most sem szakítunk a sorozattal, AKIszuk most egy 3D modellező programot ismertet.

Eddig ugye szó volt a Detailer-ről és a Painter 5-ről, a tarsolyban maradt még a Poser 2 és a Ray Dream Studio. Vegyük ez utóbbit; mintha Poser nem érdemelné meg a figyelmet, kettős verzió az emberitest-rendelésen kívül már tartalmaz egy keyframe animációs palettát, ebből kiindulva egyértelmű, hogy lehet vele 3D-animációt készíteni (persze megtartották az alapokat, ez továbbra is alapvetően emberi testeket renderelő, animáló szoftver). A Ray Dream mégis több szót érdemel.

Vannak ugyebár legnépszerűbb 3D-s programok (Imagine, LightWave, 3D Studio különböző változatai), amelyekben megszokhattuk, hogy legalább a modellezés egy négy részre osztott képernyőn zajlik: minden rész egy nézetnek felel meg (oldal-, elől-, felül-), illetve az egyik kis ablak a háromdimenziós nézetnek van fenntartva. Ezzel szemben a Ray Dreamben mind

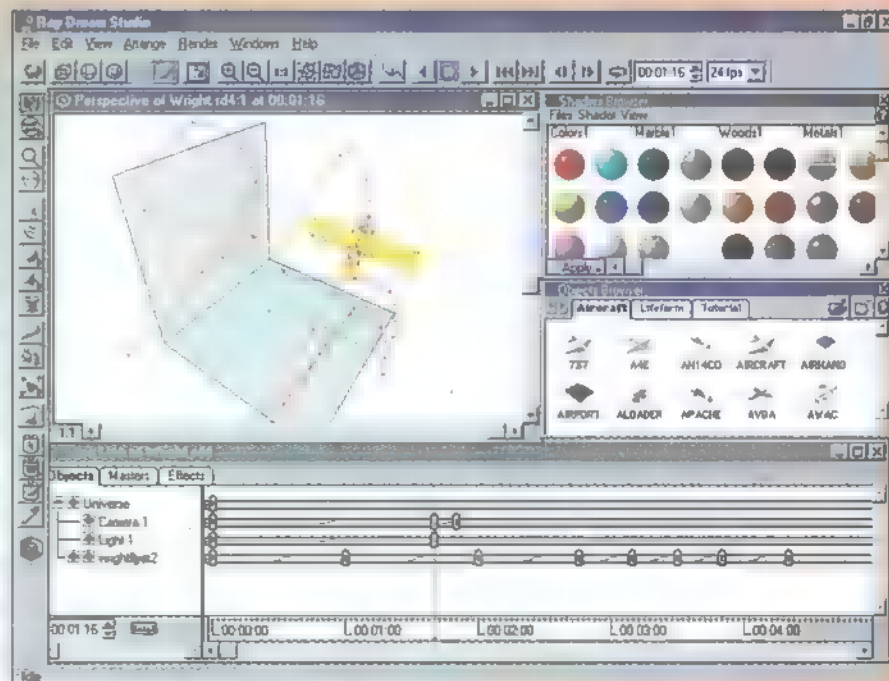


modellező, mind az animátorablak egy részből áll és még így is sikerült egy igen ötletes módszerrel megjeleníteni a fent nevezett nézeteket. Úgy oldották meg, hogy a három dimenzió síkjait fordították be a képernyő síkjába, hanem megtartották őket egymásra merőlegesen egy pontba futva. A háromdimenziós teret tehát egy „fél kocka” jelöli, és a kockában lévő objektum vetületei megjelennek mindhárom síkon. Első ránézésre nem túlságosan áttekinthető; egyrészt, mert nem ezt szoktuk meg, másrészt meg nem is tudjuk, hogy mit keressünk a képernyőn. Ám jobban megvizsgálva a dolgot, tapasztalhatjuk, hogy a helykihasználás tökéletes: mivel az egyes síkok és a 3D-s objektum egy helyen vannak, nem kell minden – a síkokon történt – változtatás után átnéznünk képernyő másik részére. Így munka is kevésbé fárasztó.

Mivel 3D-s programoktól puritán háttér és inkább sok effektet szokhattunk meg, senki sem gondol például arra, hogy Ray Dream-ben nagyon sok minden „drag and drop”. Van például egy Free Form ikon a képernyőn, a baloldali eszköztáron, ezt egyszerűen meglógva és a képernyőre húzva megjelenik a modellezőab-

lak. Ezzel a váltással nem csak a perspektívaablak vált át modellezőre, hanem az eszköztárrak és a menü jelentős része is. A modellezőben szintén szokatlan modellezési eljárásokat találunk. A Ray Dream az illusztrációs programoknál megismert Bézier-görbékkel dolgozik (kulcsponatok között rajzolt görbék, amelyeket a kulcsponatokon található két szakasszal torzíthatunk). A modellező további furcasága még, hogy – a Ray Dream el-

veit leegyszerűsítve – gyakorlatilag egyetlen modellezési elv van: az extrudálás. Ez egy picit tágabb értelmezésben a jó öreg skin objectek elve. Azt jelenti, hogy adott egy kétdimenziós alakzat – az egyszerűség kedvéért gondoljunk egy körre –, amelyet egy görbe mentén háromdimenzióssá tolnak ki a térben (mint például 3D-s betűk létrehozásánál), így kör-alaphól hengert hozunk létre. Természetesen ez az extrudálási elv alaposan meg van fűszerezve, így világban létező (és létező) összes objektum modellezhető a Ray Dreammel, sőt az extrudálási görbékkel rövid idő alatt örült objektumok készíthetők (extrém úrhajó vagy akár szörny is). Az extrudálási görbe nem csak egyenes lehet, hanem bármilyen alakú. A térben elcsavarhatjuk, zárt görbét is létrehozhatunk és így a lánctól egészen



az ollóig bármilyen alakzatot modellezhetünk. Ezenkívül a térbe kitöltött síkgörbék által kreált objektumoknak minden jellemzője változtatható az extrudálás során. Változtatható a méret (X és Y scale), extrudált görbe alakja (cross sections) és orientációja. A cross sectionben egy síkon akár több görbe is megadható, így lépésről lépésre változhat az objektum alapformája.

A programban találunk egy modellező- és egy scene-wizardot, amelyek lépésről lépésre segítenek egy objektum (vagy scene) elkészítésében. Az ismerkedést érdemes ezekkel kezdeni, mert egyrészt rögtön lesz némi sikerélményünk, másrészt pedig az ezekkel készített – a Ray Dream elveit tükröző – tipikus objektumokat tovább alakítva könnyen kiismerhető a program. A scene-wizardban kérdésekre felelve alkothatunk egy környezetet, ahova a későbbiekben fogjuk objektumainkat elhelyezni. A kérdések arra vonatkoznak, hogy pl. milyen megvilágítást szeretnénk használni, milyen legyen a padló, legyen-e fal, tehát szobán belüli scene-t szeretnénk vagy egy tájat.

További kellemes megoldások még az Objects és Shaders Browser-ablakok. Mint ahogy nevük is mutatja, ezekben az ablakokban rendszerezhetjük objektumainkat, felületi jellemzőinket. A program igen szemléletesen, ikonállapotban jeleníti meg az egyes ablakokban szereplő objektumokat, illetve azok felületi jellemzőit.



Az Object Browser-ablakban például úgy néz ki, hogy választhatunk az egyes kategóriák közül (sports, home...), majd az ott szereplő és nekünk tetsző object preview-t (ikont) perspektíva- vagy hierarchia-ablakba húzzuk. A felületi jellemzők ablaka hasonló elven működik. Azért írok folyamatosan felületi jellemzőket, mert nemcsak textúrát és bump mapet lehet az objektumra húzni, hanem reflection, transparency, refraction, glow mapet is. Itt vissza kell utalnom a Detailerről szóló cikkre, ahol ezek csatornák már szerepeltek, ugyanis ott már dolgoztunk az objektumok ezen mapjeire. A bump map objektumon ejtett kis fizikai torzulásoknál kap szerepet.

Minél nagyobb a bump map két egymás melletti pixelének világosság-különbsége, annál nagyobb törés jelenik meg az objektumon. A további csatornák ugyanígy elvekkkel dolgoznak, csak éppen objektum egyes részeinek átlátszóságáért, fénytöréséért, saját lényéért stb. felelősek.

Nem esett még szó az animátor-részről. A Ray Dream az alapvető animációkon (objektum görbe mentén mozgatása, objektum torzítása stb.) kívül néhány apró trükköt is tartalmaz. Az egyik az animált textúra. Ilyen árkatóriájú programokba nem divat beépíteni azt a modult, mely segítségével egy kijelölt helyen, animáci-

ón belül lejátszható egy AVI-file, de Ray Dreamben bennevan, így tehetünk például működő tv-t a szoba-scene-be.

A végére hagytam a slusszpoént. A Ray Dream, mint ahogy azt már a neve sejtetni engedi valódi raytracer. Ez jó és rossz hír is egyben, mert a kiszámolt kép minden vonatkozásban fotorealisztikus lesz (pl. vízepohárba helyezett kanál oldalról nézve nem lesz egyenes, hanem a vízen és a pohár falán egyaránt megtörik.), viszont mindezért tetemes számítási idővel kell fizetnünk. A gördülékenyebb munka érdekében persze le lehet butítani ezt a renderelést, sőt akár a kész animáció is kiszámítható egy kevésbé valóságghú számítással.

A Ray Dream jó és rossz oldalait figyelembe véve, szerintem mindenképpen érdemes kipróbálni. A program kiválóan megfelel prezentációk vagy multimédiás alkalmazások 3D-s támogatására.

INGYEN CD-t

választhat akár 5000.-Ft értékben ha belép a klubba:

- 7,5% foglalóval 7 napig otthon próbálhatja ki a CD-t,
- 15-50% kedvezményt kap CD vásárlásakor
- kínálatunkról havonta küldünk tájékoztatót

Használt CD-ROM vetele-eladása

- akár a legfrissebb CD-k is fellelhetők
- 30-60%-al olcsóbbak az újnál
- máshol már nem kapható ritkaságok

HOZD BE végigjátszott CD lemezeidet

- a beadott CD-k 90%-a elkel
- az eladó kötheti ki az eladási árat

Kézpénzért vagy bizományba

Minden CD-t átveszünk

CD-ROM
LEMEZEK

Bp. VI., Vörösmarty u. 58/a.
/közel a Nyugati p.u.-hoz/
Telefon: 302-5172 E-mail: rilla@ahol.com
Nyitva tartás: Hétfő-Péntek 10-18-ig

306

Vadi új egerekre ujjakat keresünk!

Hegy fiatal(os) számítógépes grafikus vagy, akinek a vérében van a klikkelés tudománya, akkor jelentkez nálunk, mert dinamikusan fejlődő reklámügynökségünk teljes munkaidőben szívesen látna!

Feltételek:

-min. középtokú végzettség
-Macintosh és/vagy PC ismeret
-Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Freehand, Quark Xpress és Corel Draw programok átfogó ismerete
-kreativitás

-nyomdai ismeretek

-vonzó fizetés
-fejlett technikai háttér



Amennyiben hirdetésünk felkeltette érdeklődésedet, akkor jelentkez nálunk levélben a következő címen:
DP. Hexagon & Partners „Egérfogó” 9001 Győr, Pf.: 632
(A borítékba ne felejt el beletenni egy fényképes, részletes önéletrajzot és a végzettségedet igazoló okmányok fénymásolatait!)



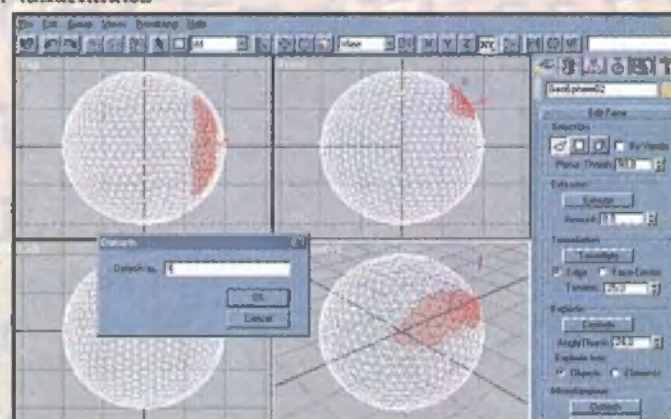
O.K. Most a Rendering-Environment alatt keletkeztess egy Volume Lightot (Atmosphere-Effects-Add), amelynek minden paramétere maradhat, csak a Filter Shadows legyen Medium a default Low helyett. A Pick Lightnál add hozzá szépen egyenként mindegyik Free Spotot. Ha most csinálsz egy próbarendert (a Perspective Viewból, vagy kameraállásból, másképp az Atmosphere nem mutatkozik), akkor a fények egy helyes kis gömböt formálnak.

Kapcsold vissza a bolygót (Display-Unhide All), forgasd előre egy kicsit az idő kerekét, és csinálj egy próbarendert. Bizonyára megdöbbsz, hogy semmi sem változott. Ennek oka az az érdekes, ámde makacs tény, hogy bolygónknak csak kívülről van felülete, belülről tehát nem ütközik bele a fény. Ezen könnyű segí-

teni a Render ablak Force 2-Sided opciójának választásával, így ni. Most, ha minden jól ment, már csak a lyukakon keresztül tör át a fény. Ha látni akarsz a bolygó felszínét is, akkor helyezz el egy Target Spotot, ami megvilágítja. A végső renderelésnél tégy úgy, hogy darabokból rendereld, kompozitáld (Video Post) és csak akkor kapcsold be a Volume Lightot, amikor kell, így időt takaríthatsz meg, még hozzá nem is keveset.

Hát, ez az alap. Aztán amit még hozzáadsz, az javíthat is meg ronthat is. Én még raktam a bolygóba 2 Combustion-t, az egyik csak belül van és Fireball, a másik ki is türemkedik, ez egy Tendril, ez utóbbi animálva van (prószáld ki a Drift és a Phase animációját, ettől törnek a lángnyelvek a magasba, egymásba fonódva, mintegy táncot járva, piruettezve). Raktam hozzá csillagos háttérrel is, ez nem különbözik a minta Scene-

ek között található napkitöréses (és a PC-X egyik tavalyi számában már tárgyalt) Scene háttérétől. A forgást csináld úgy, hogy rakj egy Dummyt (Helper Object) középre, kösd hozzá a bolygó összes részét, és ha van, akkor a Combustion-öket is, aztán ezt forgasd. Ajánlatos rengeteget próbarendelni, az ilyen effektknél egy-két paraméter megváltoztatása hatalmas különbségeket eredményezhet. Nem írok le mindent, mert jobb egy kicsit kísérletezni, hogy rájössz, mi mit is csinál pontosan. Azért ha valahol elakadtál, vagy valami nem akar összejönni, akkor írd bátran.



Ha valaki éjjel-nappal az Interneten lóg, nem mindegy, milyen a vonal!

Országos hálózat
leggyorsabb közvetlen amerikai kapcsolat

Előfizetőink igényeihez alkalmazkodó díjsomagok
kapcsolt és közvetlen vonali szolgáltatásainkra egyaránt

ISDN, közvetlen vonali szolgáltatások belső hálózatokat
üzemeltető ügyfeleink részére

professzionális Web-design extra szolgáltatásokkal
WWW oldalak ingyenes elhelyezése

24 órás Internet segélyszolgálat

ingyenes Internet-oktatás és szoftvercsomag
a legnépszerűbb programokkal

INTERNET ELÉRÉS MÁR 1.500 FT-TÓLI

DataNet

A professzionális Internet-szolgáltató

1016 Budapest, Naphegy tér 3. • info@dotanet.hu
Telefon: (36-1) 458-5858 • Fax: (36-1) 458-5800

Ja igen, és még azt is el szeretném mondani, hogy ha már mindenki az iskola miatt aggódik, az jól teszi, mert az iskola hasznos dolog ám! (Persze, csak aki még oda jár, és nem dolgozni) Egyébként **Vlagyimir Levrov** üdvözl mindenkit az Arénában. De a témára egy picit még visszatérnék.

Na, hogy tetszik a Zúj Betűtípus És Dizájn? Mint azt a bevezetőben is olvashattad, Kondi egy kicsit átpozította a lapot. Ja, és egy új kolléga urat is be kell vezetnem a társaságba, Malachit bővíti eztán a betűket és hasábokat.

Szóval, nem jó olyan levelekből rovatot komponálni, amelyekben szülői véleménynyilvánítások vannak, mint például:

"Kedves szerkesztő urak! (...) az újság tényleg nagyon jó, de teljesen elveszi a fiam idejét a tanulástól. Napokat képes a gép mellett ülve eltölteni, és olykor még az iskolát is elhanyagolja emiatt. (...)"

Nohát, ez senkinek nem jó! Ilyet még hallani is rossz. Mindenkinek kell egy hobbi. Aki éppen a számítástechnikát választja, annak mi csak örülünk ("és kiszedjük a rengeteg pénzt a sok buta, tudatlan olvasóból, hehehe"). Azután, aki szeretné ezt a

szakmát hivatásként választani, az majd az összes idejét rááldozhatja, persze később. Sok olyan véleményt hallottam, hogy minek tanulni, ha jól értek a komputerekhez, majd megélek belőle. Az a baj, hogy egy ilyen, nagyobb mértékben játékokkal foglalkozó, de azért komoly rovatokat is tartalmazó újság nem igazán tükrözi azt az elvárást, amit egy komoly szoftverfejlesztői munka vagy hardvertervezés, kivitelezés igényel. Nagymértékű matematikai tudás, szakismeretek (digitális technika, villamosságtan stb.), programozási szaktudás szükséges. Ez utóbbi nem csak abban merül ki, hogy az ember képes "kilopni", vagy netán megírni azt a "Gouraud Shading" rutint, ami látványosan szép felületet ad, esetleg egy jó modullejátszó rutint gyárt, hanem igenis, egy jó programozó képes megírni egy operációs rendszert is! Egy népszerű példa erre a Quake, ami már majdhogynem egy operációs rendszerként működik, és a körülbelül 1Mbyte terjedelmű, C nyelvű forráslista gyakorlatilag minden rendszeren működőképes (kis módosításokkal), pl.: Unix, DOS/Windows a legnépse-

rűbbek. Szóval nem egyszerű az élet. Legjobb tehénpásztornak lenni. Azt könnyű megtanulni. "Riska Te! Hó! He! Menjél Bodri, terelgess!" stb.

Ám nézzük inkább a leveleket. Az első egy meglepő dolgot, sőt akár mondhatnánk, földöntúli csodát állít!

"Hello Newlocal! Azért írok neked, mert amikor a CD papírtokját nyitottam ki, egy fényjelenségre lettem figyelmes. Ezt szeretném minden PC-X olvasóval megosztani. A lényeg az, hogy a ragasztás mentén kell kinyitni a következő módon:

Kezdd meg annyira, hogy jól meg tudd fogni a papírt. Ezután fogd meg jó erősen és ránts rajta egyet. Ha minden jól megy, egy kis kék színű villanás lesz látható a ragasztásnál. Meg ügyelni kell arra is, hogy elég sötét legyen, és bontatlan tokkal csináld. T.B."

Bár én sokáig úgy tudtam, hogy nem a Szikra Nyomda készíti a tokot, de most minden megvilágosult, mintha csak egy szikra pattant volna ki a fejemből. Elgondolkodtam, és arra a következtetésre jutottam, hogy kipróbálom. Remélem, ti is hasonlóképpen akartok tenni, és még nem bontottátok ki az e havi CD-t, mert akkor vagy veszték meg egyet, vagy vártok egy hónapot (vagy a haverét elkoboztátok). Végül is nagy poén, hogy ilyen "copyright" jelzést tesz a nyomda a gyártmányaira. Csak nehogy valaki létrehozson egy Matuska Szilveszter Nyomdát, mert ott biztos nem fogunk ki nyomtatni semmit. No, jó gyakorlást, és a véleményeket, sikerélményeket várom levélben és Emilben.

"Hali PC-X! Hali Newlocal! () A CD-ről. Megmondom őszintén; elsősorban nem a CD miatt veszem meg az újságot. A rajta levő prg-k 90%-a nálam működött. A keret kivitelezése jó. A háttérzenét viszont hiányolom! Na! () Most jöjjenek a kérdéseim

- Mi a különbség a paritással és az a nélküli ROM-ok között? Elsősorban NEM a külső különbség érdekelne

- Mi a proxy szerver?

- Mi a különbség/hasonlóság a között, hogyha valamit így írnak URL-cím, vagy ha így HTTP-cím?

- Egészen pontosan mi a cookie?

Üdvözlettel: Invisible"

Végre egy ember, akinél jól mennek a dolgok! 90% az már jó arány. A háttérzenéről már volt régebben szó, de azért elmondom, hogy sok olyan modullejátszó van, amely támogatja a modullejátszást, és ki lehet lépni belőle DOS-módba úgy, hogy azért a háttérben még szól a zene. Ekkor TRF rendszerbarát programozásának köszönhetően elindul a PCX-menü és szól alatta a modul! Sőt! Amióta a Cubic Player 2.0 lejátszik MP3-zenét is, azóta akár Hi-Fi, Surround, PRO Logic hangod is lehet.

A paritás-dologról. A paritás egy olyan dolog, ami a RAM megbásodását, illetve a RAM-ba történő hibás adatbevitel tényét megállapítja (bizonyos korlátokon belül). Úgy működik, hogy a nyolc bit mellé készít egy kilencediket is, ami azt mondja meg, hogy páros (=1) vagy páratlan (=0) darab "1"-es bit van a 8 bites adatban. Ha hiba van, akkor valószínű, hogy nem fog megegyezni az "1" bitek párossága/páratlansága, azaz paritása. Ekkor a gép "RAM PARITY ERROR" hibával elszáll.

A proxy szerverről és a "kukikról" már a CD-n értekeztem. Híveim, jöjjetek velem! Ja, és mielőtt kinyitnátok a CD tokot, ne feledjétek ki próbálni a szikrázást!

A hónap levele

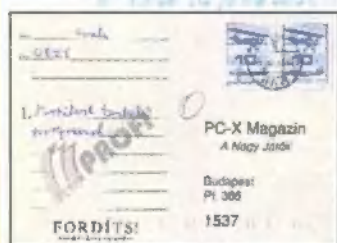
Tudtuk, előre tudtuk, hogy ez lesz belőle. Nem baj, van min csemegézni legalább. Az történt ugyanis, hogy A Nagy PC-X Játék választleveleink milliányi megfejtés érkezett. Ilyen is, olyan is. Ezek közül három bátorságával kiérdemelte a Hónap Levele címet.

Egyikük gondosan kitöltötte a feladót (direkt leszedtük a nevet s címet, elvégre nem nyilvános pellengérré szánjuk az illetőt), még irányítószámot is írt rá, egyetlen fontos dolgot felejtett el feltüntetni: a megoldásokat, ráadásul még bélyeget sem nyalt rá!

Második versenyzőnk éppen fordítva cselekedett: gondosan felvéste a megoldásokat, még fordított is a levlapon, állati jól beírta a totót is, majd ezek után becsületesen el felejtette ráírni a nevét és címét. Ügyes!

Még egy nevező akadt: minden korrekt, név és cím stimmel, a bélyeg 20 forintos, nem fordított, tehát a totót elfeldte, oké. Hogy mi a baj? A megoldás: a Gradient, a Blur és a Rotate funkciók a Photoshopban "monitort tesztelő programok". Gratulálunk!

Atanulság: "Em ma, emmeg hó nap!". Egyesek szerint: "Em ma, emmeg a hó nap levele!". Szóval a nagy rohanásban ne feledd, hogy mindig legyen nálad óvszer! Akarom mondani bélyeg, de ne elesd. És ragaszd rá a megfejtést is. Szóval, értitek, nem?



ŐSZI MEGJELENÉSEK!



Langmaster Kurzus 6990 Ft
helyett most 4990 Ft



Langmaster Pakk 11990 Ft
helyett most 9990 Ft



Langmaster Szótár 14990 Ft
helyett most 12500 Ft



Langmaster Csomag 19900 Ft
helyett most 17500 Ft



COMPUTER ISKOLA 8990 FT
HELYETT MOST 6990 FT



HUPIKÉKTÖRPIKÉK 6990 FT

MEGAPACK 7. 9990 FT

MEGASIXPAK 6990 FT

COMPF AIR:

A PAVILON

107/3



PROFI PARTNER A PROFITHOZ!

Automex CD Shop: 1072 Bp., Rákóczi út 4-6.

Tel.: 351-5015, Fax: 322-3817

HP, Canon, Epson kellékanyagok, irodatechnika

(telefonok, faxok), multimédia kiegészítők

Automex Media Store: 1072 Bp., Rákóczi út 4-6.

(alagsor) Tel.: 351-5016, Fax: 351-5017

Fatar, Yamaha billentyűzetek, műsoros

videokazetták, biztonságtechnika, GSM, kiegészítők

Automex CD Center: 1077 Bp., Wesselényi u. 21.

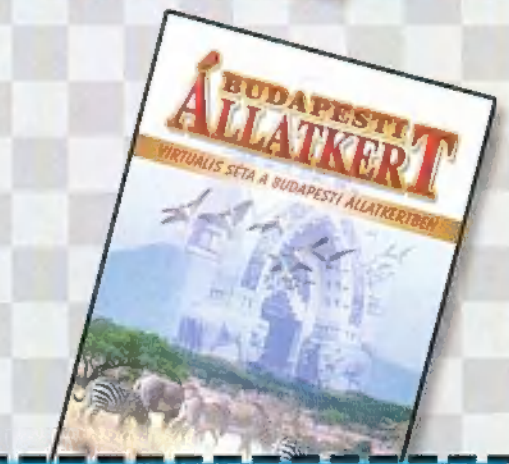
Tel.: 352-8590, Fax: 352-8574

Postai utánvét: 1410 Budapest, Pf. 185.

Tel.: 352-8573

Naprakész információk: a Teletext 682. oldalán

E-mail: info@automex.com www.automex.com



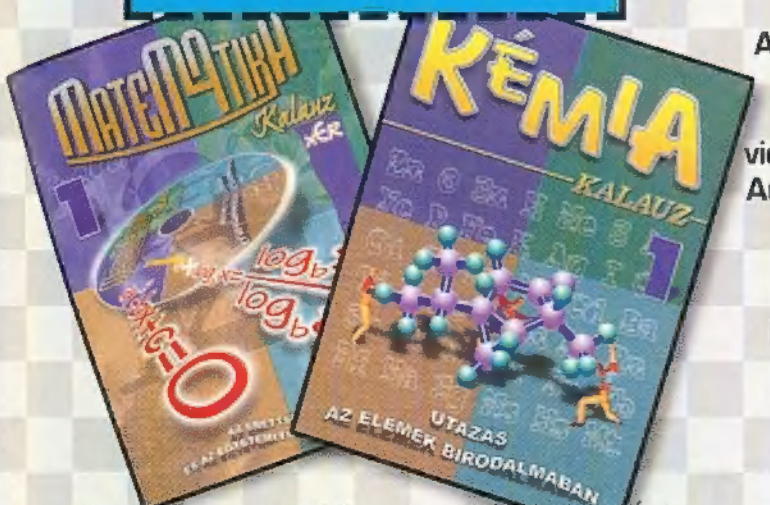
ÁLLATKERT 6990 FT HELYETT 4990 FT



NEWBEAT 6990 FT HELYETT 5990 FT



MATEMATIKA, KÉMIA 6990 FT
HELYETT MOST 4990 FT.



KÉMIA
KALAUZ

MATEMATIKA
KALAUZ

ECOBIT

www.ecobit.hu

Keresd fel új honlapunkat a <http://www.ecobit.hu> címen, ahol több mint száz játék részletes leírása mellett friss híreket olvashatsz a közeljövőben megjelenő új játékokról, cégünk DVD vonaláról, és számtalan egyéb újdonságról. Töltsd le nálunk kedvenc játékod 3dfx patch-ét, eközben a világ legnagyobb szoftverkiadói által küldött friss infók közül szemezgethatsz! Térj be hozzánk, MEGÉRI!!!
Első kézből kaphatsz megbízható híreket!

Személyesen is találkozhatunk, ha betérsz valamelyik boltunkba, vagy ha felkeresel minket a COMPAIR A 301/1. Standján, ahol a kiállítás időtartama alatt fantasztikus akciókkal, szoftverpremierekkel, DVD házimozával, ajándékokkal és számtalan meglepetéssel VÁRUNK MINDEN ÉRDEKLŐDŐT!

Októberi premiererek:

Shadows of the Empire,
Jedi Knight, NHL '98, Ignition,
Fighters Antology, Lands of Lore II.,
Resident Evil, Red Alert: Aftermath,
és várhatóan még sok más...

Boltjaink:

Kis- és nagykereskedelem
1077 Bp. Wesselényi u.25
Tel.:351-3078, 268-0361

Kiskereskedelem:
PÓLUS CENTER
Market Street 281.
Tel.: 419-4175

ÚJ! DVD CENTER
1075 Bp. Wesselényi u.28.
Tel.:351-3078, 268-0361